SUPER JOGOS

290$00
€ 1,45

Ganhe 1 Playstation

Número 17 - 5 a 18 de Abril - QUINZENAL

Final Fantasy 8
Quake 3: o poster

Solução:
- Heart of Darkness
- Coolboarders 3
- Super Mario 64

Magic the Gathering

5 607853 026680 000017

Novidades e soluções para jogos de PC e Consolas ● Revista participada por todos os leitores interessados

Técnicas, truques e dicas para bem utilizar o seu computador

PC Manual INFORMÁTICA

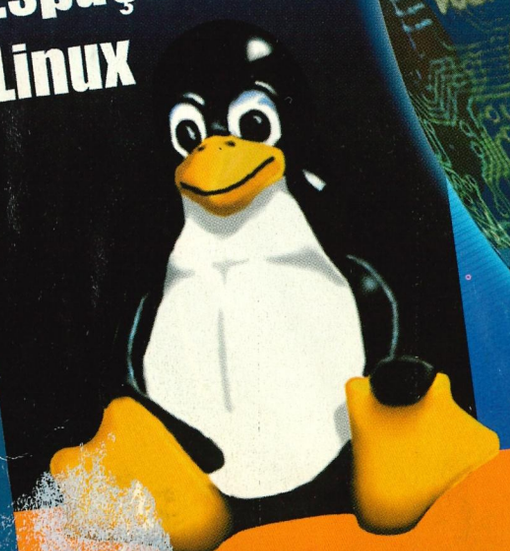
320$00 € 1,6

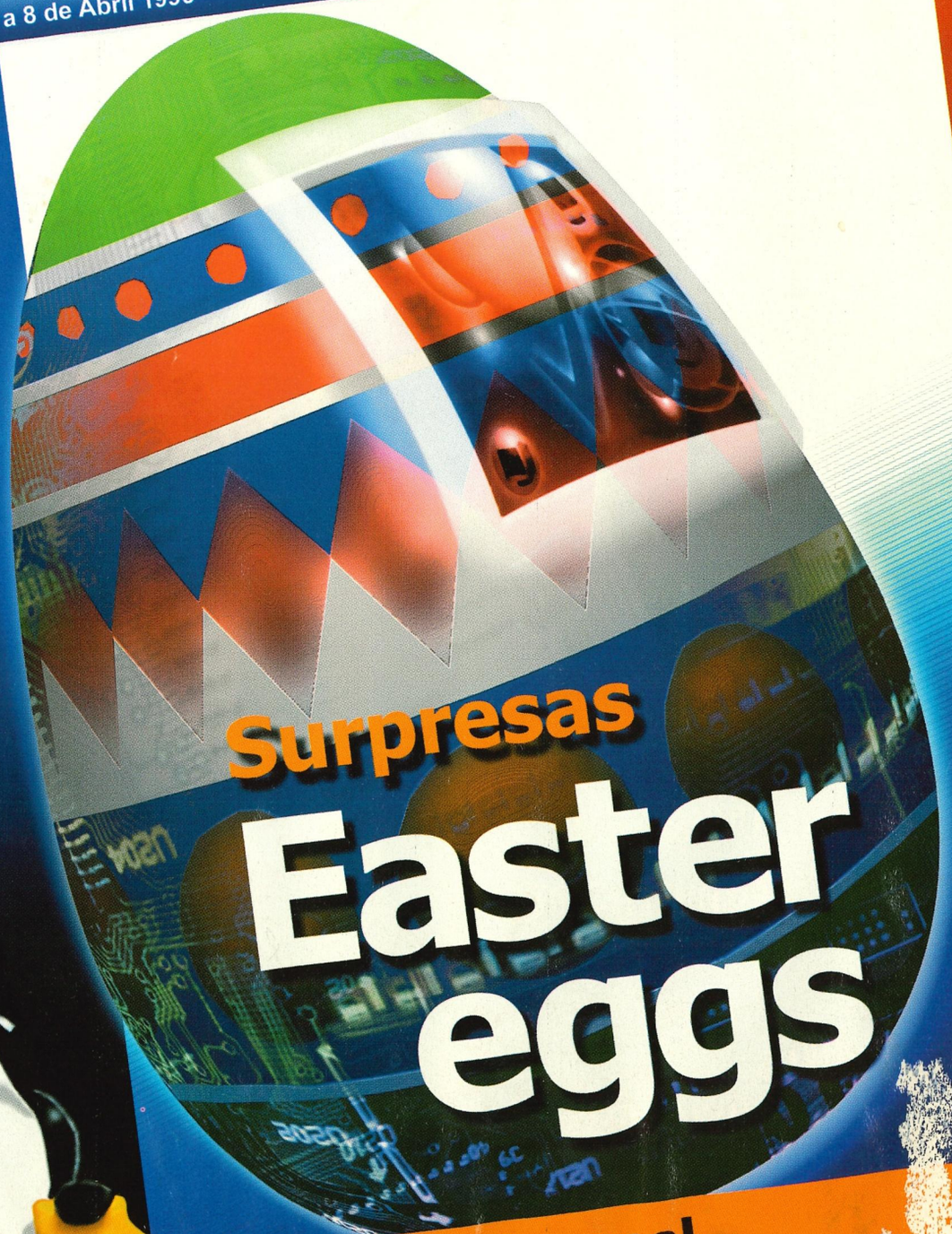
Número 25 - Ano 3 - 26 de Março a 8 de Abril 1999

Compactação
Truques para a compressão de ficheiros

Dicas
A entreajuda dos leitores

Espaço Linux





Surpresas
Easter eggs

Ediçao Quinzenal

Já nas ba

Opinião

S.C.A.R.S.	12
Sonic R	12
Breves	12
Turok 2: Seeds of Evil	13
Cool Boarders 2	13
Need for Speed III	14
Apocalypse	14
Quest for Glory 5	23

Solução

Heart of Darkness	18
Cool Boarders 3	22
Super Mário 64	24

Antevisão

Final Fantasy VIII	10

Magic

A curva de Mana	30
Acrescentar cartas	30
Melhorar baralho	30

Novidades

Astérix	15
Resident Evil 2 chegou ao PC	15
"Sobre Rodas"	15
Quake 3	15

Especial

Poster Quake 3

Dicas

MIG - 29	25
Dominion	25
Captain Claw	25
Age of Empires: Rises of Dome	25
Railroad Tycoon 2	25
Get Medieval	25
Slogo: Mobile Armor Division	25
NHL 99	25
Monter Truck Madness 2	25
Reloaded	25
Andretti Racing	25
CaesarII	25
Pray For Death	25
Skapander	25
Street Racer	25
Rayman	26
The Lost World	26
Metal Gear Solid	26
Resident Evil 2	26
Crash Bandicoot 2	26
Final Fantasy 7	26
C.C. Retaliation	26
Caesar 3	26
Dark Forces	26
Solitaire	26
Theme Hospital	27
Sonic CD	27
Sega Rally Champioship	27
Virtua Fighter 1 / 2	27
Micro Machines V3	27
Destruction Derby 2	27
Rush 2 Extreme Racing Usa	27
Nagano Winter Olimpics 98	27
Manx TT - Super bikes	27
Tomb Raider	27
Resident Evil	27
Marvel Super Heroes	28
Warcraft II - Tides Of Dark.	28
Mortal Combat 3	28
Time Comando	28
Tyrian	28
Nba Live' 98	28
Frogger	28
Dark Earth	28
Mechwarrior	28

Entreajuda

Correio	4
Ajuda	4
Socorro	6

Olá amigos

Espero que esta Páscoa vos [illegible]a trazido muitas "am[illegible]ndoas" [illegible] que tenham [illegible]do "convencer" quem [illegible]-las quis oferecer a trocarem os doces por um "joguito" de computador. Não é por nada, a única [illegible] é que um jogo sempre faz [illegible]nal [illegible]dentes do que as amê[illegible] ;-)
Ah [illegible]em [illegible]gos são mais car[illegible] de amêndoas? [illegible] digam que mais tarde pouparão mais dinheiro ainda por não necessitarem de ir ao dentista!!!

Bem, perdoem-me lá estas "brincadeiras" mas a Super Jogos é mesmo uma revista de gente bem disposta (nós e todos vós) e, em boa verdade é que nos vamos conhecendo já tão bem (já são dezassete edições, estamos quase a atingir a maioridade, né?!!) que decerto vocês me permitem estas "liberdades". Esse mesmo espírito podem utilizar para continuarem a participar com a vossa entreajuda e, as vossas sugestões para melhorar ainda mais a Super Jogos. Sim, sabemos que ainda não é uma revista perfeita mas... todos nós e vocês nos esforçamos dando o nosso melhor. No entanto, desde já vos digo que algumas das vossas esplêndidas ideias estão a ser preparadas para colocar em prática. Se você ainda nos não enviou a sua sugestão, faça-o pois vem em boa altura.
Aceitem pois um abraço amigo,

Sérgio Alves

Próxima ediçã[illegible]
2ª Feira, 1[illegible] de [illegible]

CORREIO...

Colaborem...

Do leitor Adriano Mendes – Coimbra

Olá, eu sou o Adriano Pacheco Mendes que em primeiro lugar vou pedir aos outros leitores que ainda não colaboraram que estão aí em casa ou no quiosque a ler a Super Jogos em vez de a comprarem porque os vosso pais nunca aumentam as semanadas, a pedir para ajudarem a SJ a ter mais "sucesso". Eu sou um dos vossos "biliões" de leitores que adora esta revista, graças às suas novidades, soluções, truques, dicas, entreajuda e muito mais. Sigam o meu exemplo, que agora venho colaborar enviando truques e uns socorros.

Super Jogos:
Obrigado Adriano. Mas, deixa estar que os nossos leitores merecem todos um graaande abraço de obrigado, pois cada um à sua maneira. De qualquer forma, aqui fica o teu "apelo" que agradecemos e subscrevemos.

High Scores

Do leitor Damião Tentugal - Vila Nova de Gaia

Olá Super Jogos, eu chamo-me Damião e comecei a ler a vossa revista desde o número 15.
A primeira coisa que pensei depois de ler é que tinha comprado uma revista espectacular com apenas 290$00, em vez de comprar revistas muito mais caras e piores.
As minhas sugestões são várias, queria apoiar a opinião do Tiago e do Nuno Barros sobre a rubrica "High Scores".
As minhas outras sugestões era que ampliassem o espaço "Magic The Gathering" falando sobre as regras e tácticas do jogo para principiantes e profissionais, e desde já aconselho a todos a jogarem "Magic".
Por fim queria sugerir que fizessem uma secção sobre a Internet com notícias, sites e docas para navegar na Internet.
Um abraço e felicidades para a Super Jogos para a sua equipa de

S.J.: Pois bem Damião. Aqui ficam as tuas belíssimas ideias, porque são realizáveis, a juntar a outras que nos têm chegado e que, um destes dias, irão trazer à Super Jogos novas secções e dinamismo. Aguardem e não desesperem pois já nos conhecem e...

Sugestões

Do leitor Nuno Marques – Famões

Desta vez vou deixar os elogios de parte pois preencheriam a página toda e vou começar com o mais importante: as sugestões para melhorar a "nossa" Revista.
Visto ter sido um êxito a passagem da S.J. a quinzenal, há mais espaço para a correspondência e para a colaboração dos leitores. Mas penso que deveriam limitar as SOLUÇÕES de jogos, pois por vezes tornam-se desinteressantes, para quem não tem ou nunca ouviu falar de tal jogo. Penso que deveriam pensar nisso.
Relativamente à inclusão de um CD, concordo com todos os leitores que acham que essa ideia é para pôr de lado. Esta revista vale por si própria e não necessita de um CD para ser melhor que as outras.
Falando agora das secções da revista S.J., penso que as secções de NOVIDADES e ANTEVISÕES deveriam ser muito mais extensas, com um resumo mais alargado das novidades prestes a sair e dos jogos mais "quentes" do momento, ocupando assim um maior numero do paginas. A secção HARDWARE também deveria aparecer mais frequentemente (de dois em dois meses seria o ideal) e poderia, por exemplo, analisar os vários joysticks e gamepads, ou as diversas placas aceleradoras existentes no mercado, etc. relacionando-as na vertente qualidade/preço.
Todos os jogos/hardware analisados, quer pelos S.J. deveriam ter uma classificação que fosse de 0 a 100%, ou de 0 a 20 valores. (Esta sugestão já a mencionei nas outras cartas que escrevi, mas penso que é uma sugestão importante e que iria tornar esta revista ainda melhor, pois seria muito mais fácil para os leitores terem uma visão global acerca do jogo e concluírem se vale mesmo a pena adquiri-lo).
Quanto à análise de jogos, estou à vossa disposição para qualquer análise, por vós requerida, pois tentarei ser o mais isento e justo que me for possível.
Relativamente ao Top 10, os Jogos de que mais gosto são:
1º Need for Speed III – PC
2º Tomb Raider III – PC
3º Quake II – PC

S.J.: Tens razão Nuno. Penso que o principal do que dizes é voltarmos a analisar os novos jogos que vão saindo e classificá-los, nem que seja pela opinião pessoal de quem o analisou.
Como já o mencionámos por várias vezes, procuramos reunir uma "equipa" de leitores que connosco possam colaborar directamente nessas análises, ao que (em colaboração com as respectivas editoras) lhe ofereceríamos o jogo em causa ou... venham outras sugestões!

AJUDAS...

Tomb Raider II

Ajuda ao Luís Maia (SJ nº 14). Da leitora Ana Lia - Barreiro

Queres dicas para o Tomb Raider 2, não é? Então, deixo-te aqui dois truques; um para seleccionares níveis e outro para teres as armas todas.
Para realizares o primeiro truque tens de ter o cartão de memória inserido. Começa o jogo normalmente, mas prime todos os botões do comando simultaneamente à excepção de start e select. A seguir, vai ao Load Game e carrega o jogo. Agora que tens acesso a todos os níveis, não te esqueças de gravar a dica no cartão de memória, ou terás de repetir tudo de novo.
Para teres acesso a todas as armas, basta começares o jogo como de costume, mas tens de carregar sem largar o botão andar. Depois prime de seguida: passo à esquerda, passo à direita, passo à esquerda. Outra maneira: segura R2, dá um passo lateral à esquerda, outro à direita, mais um à esquerda, um atrás e um à frente. Larga o R2, gira 3 vezes (para a esquerda ou para a direita) e dá um salto para a frente com cambalhota (tipo mortal; para realizares este salto prime quadrado+frente e imediatamente círculo).

ATENÇÃO: OS NOSSOS CONTACTOS!

Caro leitor,

Tome nota da forma como nos pode contactar, como nos pode enviar a sua opinião, as suas dicas, a sua colaboração, qualquer que seja, mesmo um pedido de ajuda.

Por correio:
Super Jogos
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Via Internet:
superjogos@mail.sonet.pt

www.ciberlandia.com
(atenção, vão "espreitando" porque um destes dias...)

Por telefone/Fax:
01 793 52 24

Nota:
*Caso nos enviem correspondência para os nossos escritórios (**Av. da Republica, 83 – 5º, 1050 Lisboa**) não se esqueçam de colocar o selo adequado nas cartas mas...*
No vosso interesse, enviem-nos antes toda a correspondência para a nossa remessa livre (remessa livre 11016 – 1032 LISBOA CODEX).
É que nesse caso apenas têm de "pegar" num envelope e colocar "lá dentro" a vossa participação, sem necessidade de qualquer selo. Nós pagamos aos CTT com todo o gosto (por vocês, não pelos CTT, claro!).

Broken Sword II

Ajuda a Sofia Pinto(SJ 13)
Do leitor Sérgio Carvalho
– Pessegueiro

No principio do nível apanha um pãozinho, uma panqueca e a calda que estão em cima da mesa. Conversa com Bert, o homem perto da mesa. Conversa com o director, Hawks e com a rapariga Sharon. Conversa com o rapaz á beira dela, o Haiku. No fim da cena utiliza a calda com a panqueca e dá a Bert. Utiliza o pãozinho com o arbusto. Leva outro pão e coloca-o também no arbusto. Conversa com Hawks sobre o filme e a caverna. Agora farás de duplo. Conversa com o camera-man sobre todos os assuntos e tente tirar-lhe a câmara portátil. Conversa novamente com Hawks e podes entrar na caverna.

Nightlong

No zoo deserto vai para o lado esquerdo e no bar apanha a lata de óleo, desvia a cortina e apanha a vassoura e o cilindro, no computador apanha a lata de cerveja. Vai até à esfinge. Fala com ela, o sistema rebenta e ela conta-te um enigma do código de segurança, então terá de clicar nas rodas até descobrir o código. A porta abre-se, entra e carrega em todos os botões até ficarem todos verdes para desactivar a barreira magnética. Leva a arma da mesa da esquerda. Vai até á fissura e atravessa a ponte de madeira. Aparece um dinossauro, dispara sobre ele e vá para a gruta. Apanha o flare da mesa e vai para a sala da deusa. Desloque a planta debaixo da estátua e clica duas vezes sobre a torneira. Usa a lata de cerveja no braseiro. Vai para o lago e empurra o painel, usa o cilindro, a lata de cerveja e o flare no tanque. Atravessa a ponte e vê um miúdo(apanha o controlo remoto). Volta à gruta e usa-o na fechadura, a porta abre-se e aparece um elevador. Entra e vais ter ao hangar.

"Chamo-me Diogo, tenho 16 anos e sou viciado em jogos de computador e gostaria de vos d[illegible]os PARABÉNS!!! Graças a vocês Portugal [illegible]ou rico em termos de revistas de vide[illegible]os. Bom, mas deixemo-nos de elogios [illegible]que que a revista é INCRÍVEL já toda a g[illegible] sabe. Escrevi para dar umas ajudas a[illegible] delas necessitados."
Di[illegible]

Final Fantasy VII

Ajuda a [illegible]tónio Cruz (SJ 13)
Do [illegible] José Diogo - Sacavém

Pass[illegible]m de CD:
Para [illegible]ares de CD tens que passar para a AN[illegible], do outro lado da SLEEPING FO[illegible].
Cho[illegible]os
A[illegible]ar Chocobos.
Tem[illegible]ncients

Pegas no Tiny Bronco e segues a Aeris para Bone Village, como decerto já fizeste.
Materia Luck Plus
A maneira mais fácil é carregares o jogo enquanto ainda estás no Templo.
Lunar Harp
Vê a imagem acima, de Bone Village.

Melhor ainda: Começa por pedir ao homem da loja de itens para procurar apenas a Lunar Harp. Depois, posiciona cinco trabalhadores nos pontos com números, traçando, após a explosão, uma linha (imaginariamente, não risques o ecrã :) que saia perpendicularmente à cara deles, para a frente, e na intersecção das linhas de todos os bonecos é onde está a Lunar Harp. É claro que podes sempre olhar para a imagem que junto e simplesmente posicionar o Cloud onde se encontra a Tifa e para onde estão a apontar as setas.
Caverna de Sephiroth:
Penso que só lhe poderás aceder no terceiro CD (Corrijam-me se estiver enganado).

Maui Mallard in Cold Shadow

Ajuda a Cláudia Lashers (SJ 14)
Do leitor José Diogo - Sacavém

Cláudia, o melhor que pude arranjar foram estes códigos, os quais eram destinados à SuperNES, mas experimenta-os:
Nível 2 – QVRBLP;
Nível 3 – CNFJTS;
Nível 4 – PHMBTT;
Nível 5 – NFXDOH;
Nível 6 – SXGDLG;
Nível 7 – MDVCBQ;
Nível 8 – HRTGDV.

Tomb Raider III
Ilhas do Pacífico Sul

Ajuda ao José Carlos (SJ 12)
Do leitor Pedro Alves

Se tu estás onde eu penso, depois de teres morto o T-rex e apanhado as duas chaves do avião, então prepara-te para a matança. Põe-te de frente para o nariz do avião , depois só tens de contornar pelo lado direito o avião, mas tem atenção, vai controlando o teu lado esquerdo porque quando vires no avião uma espécie de sítio para por combustível sobe para lá. Se tentares subir para cima do avião , não consegues, por isso tens de dar uns passos para o lado até conseguires subir. Quando estiveres em cima do avião , vai para a tua direita até encontrares um buraco.
Antes de caíres saca da arma mais potente que tiveres, porque quando caíres lá dentro ainda não tiveste tempo de pensar já estás a ser atacado por velociraptor. Depois de o matares, dirige-te para o cockpit e põe as duas chaves nas respectivas fechaduras (quando entras, uma está à tua direita e outra à tua esquerda).Agora já à luz, sai do cockpit e vai até ao fundo do avião ,aí à dois buracos cai, num qualquer vão os dois dar ao mesmo sítio. À tua direita está uma bruta arma, para a usares vai para a tua esquerda e abre a alavanca que aí se encontra. O alarme está a tocar e a porta do avião abriu-se. Agora, se tens a bazooca aconselho-te a usá-la, se não tens de usar a bazooca do avião para matares os 40 velociraptors. Depois da grande luta tens de disparar com a bazooca do avião para uma parede castanha que está 45º para a esquerda.
Depois, para ires para o outro lado do rio é só ires pela asa do avião que está mais ou menos à tua frente. Entra para o sítio onde estava a parede e...
prepara-te para atacar os rápidos!!!

Erro no Manual do TR3

Resposta ao Rui Pinto (SJ 14)
E a todos os leitores.
Do leitor João Vitor

Por motivos que me ultrapassam, no manual do Tomb Raider III vem indicado que a tecla do "sprint" é o "?", mas o que acontece é que na realidade a tecla é o "1" (ao lado direito das setas).
Espero que isto vá ajudar alguém!

"Oi, em primeiro lugar quero manifestar o meu agrado sempre que compro a SJ. Não há nada mais frustrante do que ficar entalado no meio do seu jogo preferido. Continuem o vosso bom trabalho."
Francisco Vieira

Commandos: Behind the enemy lines

Ajuda a Pedro Reis - Gavião
Do leitor Francisco Vieira

Digitar 1982GONZO ou GONZO1982 (depende da versão).
Depois utilizar estas teclas :
Shift + V - Campo de visão dos inimigos
Shift + X - Teletransporta o vosso soldado para onde o rato aponta
Control + I - Invencibilidade
Control + Shift + N - Ganhar a missão
Control + Shift + X - Explodir tudo
Níveis : Vê a Superjogos nº 8

Outlaws (PC)

Ajuda a Pedro Soares - S. D. de Rana
Do leitor Francisco Vieira

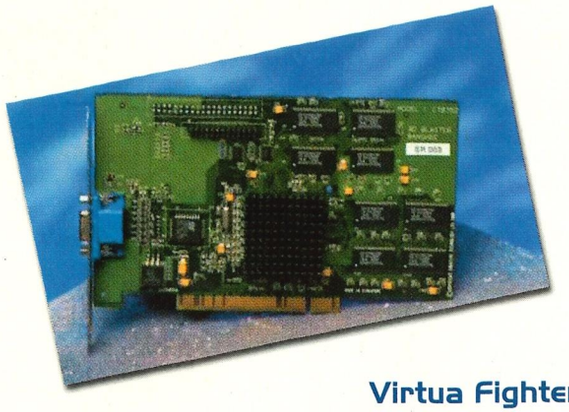
Níveis :
1 - OLHIDEOUT
2 - OLTOWN
3 - OLTRAIN
4 - OLCANYON
5 - OLMILLS
6 - OLSIMMS
7 - OLMINER
8 - OLCLIFF
9 - OLRANCH
Códigos :

OLETHER - Invisível
OLSTINNET - Metralhadora Gatling
OLTOMSTONE - Suicídio
OLWIMPY - Recarregar automático
OLRX - 1 coração extra
OLMOREX - 3 corações extra
OLHITME - 1 bala de cada vez
OLREALLYHITME - 3 balas de cada vez
OLNETWORK - info do jogo em rede
OLBOUNCE - Super salto
OLAPPEAR - Aparece o bandido Sanchez
OLAIRHEAD - Voar
OLJACKPOT - Abastece inventário
OLHOWMANY - Indica o nº de inimigos
OLEDIT - Programa de edição de níveis (se estiver no disco)
OLSCREENING - Cenas intermédias
OLASH - Munições infinitas
OLCDS - Super mapa

Voodoo Banshee
A salvação do PCI...

Ajuda ao Pedro Gomes
Do leitor Ricardo Antunes
(mop75444@mail.telepac.pt)

Num mundo voltado para as slots AGP, devido às suas grandes capacidades de transferência de dados, a salvação chega para os que ainda não têm a felicidade de ter um Pentium II, através da nova Voodoo Banshee, que é PCI.
A ideia pode parece estranha, mesmo um voltar ao passado, mas a verdade é que a Matrox, Riva e outros fabricantes saltaram para o comboio do AGP, esquecendo-se de



criar placas PCI, permitindo aos possuidores de máquinas mais antigas o acesso às mais recentes prestações 3D. A 3Dfx, supostamente por uma limitação técnica que a prende ao PCI (ideia errada, pois a nova Voodoo 3 é AGP, se bem que as primeiras imagens da placa a mostrem numa versão PCI), desenvolveu a Voodoo Banshee, uma versão popular da Voodoo 2. Popular mas barata, apesar de menos eficiente no tratamento de texturas, ao apresentar somente uma unidade de tratamento destas, contrariamente à Voodoo 2, que usa duas. Ao optar por essa modificação a 3Dfx preserva o papel de líder da Voodoo 2, sobretudo quando se possui uma boa placa 2D e se pretende obter o máximo rendimento dos jogos. A questão não é, porém, tão pacífica assim, porque para muitos jogadores a Voodoo Banshee é mais do que suficiente, até porque a generalidade dos jogos ainda não solicitam a dupla unidade de texturas. E a Voodoo Banshee é mais rápida do que a Voodoo 2 (velocidade de relógio de 100 contra 90MHz e memória SDRAM de 16Mb, divididos entre 2D e 3D, contra 12b de EDO RAM).
É [illegible] bem tanto nos Pentium (a partir [illegible]) como nos AMD K-6, até mesmo no [illegible], apesar de não explorar o AGP, [illegible] os jogos Glide, 3Dfx, Open[illegible] e por acaso (?, que engraçado [illegible] esta API é de autoria da [illegible] firmar como a API mais [illegible]s. Quanto ao p[illegible]ço só custe [illegible]

Virtua Fighter

Ajuda ao leitor Pedro Sousa
Do leitor Ricardo Antunes
(mop75444@mail.telepac.pt)

Menu secreto:
Quando aparecer no ecrã de título a palavra "press start", pressiona rapidamente 12 vezes para cima. pressiona start e entra no quadro de opções pressionando abaixo até à palavra "exit". quando a cor de selecção desaparecer, carrega em c e terás acesso a uma escolha de nível e tamanho do ringue.
Jogar com o boss:
Durante o ecrã de escolha do lutador pressiona: abaixo, acima, direita, esquerda + a. para o 2º jogador ter este acesso basta fazer a mesma combinação no control pad nº2.
Ranking mode:
Quando aparecer no ecrã de título a palavra "press start" pressiona, ao mesmo tempo sem largar, diagonal abaixo/direita e os botões c, y, mode esquerdo e mode direito. em seguida dá um toque no botão start.
Combater sem ringue:
Depois de terminares o jogo no modo "arcade" e quando estiver a passar as demonstrações dos teus combates, pressiona em simultâneo: a + b + c + start.
começa uma nova partida e o ringue desaparecerá.

Porshe Challenge

Ajuda ao leitor António Matos e Joana Costa
Do leitor Ricardo Antunes
(mop75444@mail.telepac.pt)

Apesar de já ter uns anitos ainda consegui encontrar alguma coisa...
Códigos:
Digite os códigos no menu principal.
user car jumps Q, C, Q
all cars jumps S-C+Q, S-C+C, S-C+Q, S-C+C, S-C+Q, S-C+C, S-C+Q
carros invisíveis Q+C, L2+R2
pistas interactivas S-E+C, S-B+T, S-D+Q
fish eye Q+T+C, L1, L2, R2, R1
mad race S-C, S-E, S-D+Select
(Q=quadrado
C=circulo
T=triângulo
S-C=seta para cima
S-B=seta para baixo
S-E=seta para a esquerda
S-D=seta para a direita)

MKII

Ajuda ao leitor Rui Costa
Do leitor Ricardo Antunes
(mop75444@mail.telepac.pt)

NOOB SAIBOT
Para conseguires lutar com este perigoso guerreiro das sombras, tens de lutar e ganhar 25 combates seguidos com um lutador à tua escolha.
JADE
Na escala de combates, encontrarás um ponto de interrogação que encerra uma rápida personagem. Para lutares contra ela terás primeiro de combater contra o lutador anterior ao sinal e sem pressionar os seguintes botões: A, C, START, X, Y e Z.
SMOKE
Este será talvez o melhor e mais estranho guerreiro de todos os lutadores presentes no jogo. Para conseguires provar o que vales, tens de te encontrar no "Portal Stage" e fazer um "upper cut" no teu adversário até que apareça uma estranha face no canto inferior direito a dizer "Yupii!". Quando isto acontecer, pressiona START e abaixo em simultâneo.

Menu secreto:
Entra nas "OPTIONS", e selecciona a opção "DONE" sem carregar em qualquer botão. Em seguida pressiona: Esquerda, Abaixo, Esquerda, Direita, Abaixo, Direita, Esquerda, Esquerda, Direita e Direita. Desta forma terás acesso a um fantástico menu.

Uma escolha diferente:
No ecrã dos lutadores pressiona Acima e START em simultâneo para uma escolha diferente.

Fergality:
Depois de teres efectuado o "MENU SECRETO", liga a opção " OOOH NASTY" e o "BACKGROUND" número 0. Seguidamente começa o combate escolhendo o RAYDEN.
Depois de teres ganho ao teu adversário, aparece "FINISH HIM".
Aí, aproximas-te dele e pressionas da seguinte forma:
Atrás, Atrás, Atrás e START. Depois é só ver para crer.

Sonic 3D

Escolher o nível:
No ecrã em que diz "Press START", digita: B, A, seta para a direita, A, C, seta para cima, seta para baixo, A, START.

SOCORRO...

Crash Bandicoot 3

Olá, eu chamo-me Paulo Correia. É a primeira vez que vos escrevo e quero desde já felicitar-vos pela vossa revista que é muito prática. (...)
Por fim, peço ajuda para o jogo CRASH BANDICOOT 3. Se alguém já descobriu o "6 Mundo", por favor digam-me como o conseguiram.
Paulo Correia

Wild Arms e Rival Schools

Olá amigos! É a primeira vez que vos estou a escrever preciso de ajuda em dois jogos: WILD ARMS e RIVAL SCHOOLS (Evolution). No primeiro, dentro do livro "DE LE METALICA" na parte em que há uma porta que não consigo abrir e dois caminhos, um para cima e outro para baixo. No de cima tem uma sala com cinco estantes com livros. No de baixo tem uma sala com cinco caixas de tesouro que estão vazias. Poderiam dizer-me o que se tem de fazer?
No segundo jogo gostaria de saber como [illegible] acesso à última opção [illegible]? Fico muito grato a [illegible] conseguir ajuda.
Luis [illegible]

[illegible] Raider

Olá, [illegible] e Jorge e gosto muito [illegible] o Tomb Raider 2, mas tenho [illegible] dúvid[illegible]

Pequenos Anúncios Gratuitos

Vendo jogo DRAGON BALL FINAL BOUT, TEKKEN 2 e FÓRMULA 1 '97 para a Playstation e também vendo SEGA SATURN com bastantes jogos e dois comandos. PREÇOS NEGOCIÁVEIS. Ligar para 0936245689 a partir das duas e meia da tarde até às 20h. Iuri Artur

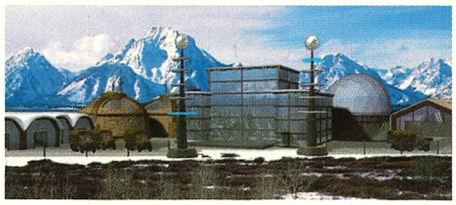
Vendo uma consola Sega/Saturn com FIFA 98 - 15.000$00
Tel. Emprego 02-3326124 Tel. Casa 02-9748994
Telem. 0936-6360180 Pedro Soares

Vendo 3 jogos novinhos em folha:
Gran Turismo, Tekken II, Fifa 99 por 10.000$00
Contactar Telef. 042 – 283216
Luís Serrano

Ok pessoal, é a minha vez de ajudar/participar nesta maravilhosa revista. Aqui vai uma ajudinha a todos os Leitores com alguns Truques e Dicas.
Estive a ler o correio da revista N.º 16, (não é que não tenha lido todas as outras) e cheguei á conclusão que, o Jorge Cordeiro tem razão. Apoio-o totalmente.
Dragon-Heart

Command & Conquer RED ALERT

Ajuda ao André Pita (S.J. n.º 16)



Do leitor Dragon-Heart - Vale da Amoreira
Constrói um "Mine Layer" e põe-no num grupo com qualquer coisa lenta como "Mammoth Tanks".
Depois faz um grupo (Ctrl 1-9) e depois uma formação (f). Todas as unidades vão andar á velocidade do "Mine Layer".

Carmagedon I

Ajuda ao João André (S.J. n.º 16)
Do leitor Dragon-Heart - Vale da Amoreira

No ecrã de escolha de mapas, escreva "enable". Agora terá acesso a todas as pistas e veículos
Depois, quando começar a corrida, carregue em [F4] até aparecer "Cheat Mode", e poderá utilizar os seguintes códigos:

BIGBOTTOM - reparar veiculo
SUPERHOOPS - peões explosivos
IGLLFUN - bastão grande
INTHELOFT - drogas
BUYYOURNEXTGAME - nova suspensão
CHICKENFODDER - salto animado
FUNNYJAM - turbo
ISLANDRULES - novos peões
SMALLUDDERS - peões gigantes
GOGGLEPLEX - habilidade submarina
SPAMFORREST - travão de mão imediato

A SONY-LUSOMUNDO

OFERECE-TE

1 Consola Playstation

Em cada revista

Para te habilitares, participa, colabora com:
Dicas
Truques
Soluções

Por correio
Remessa livre 11016
1032 LISBOA

Por e-mail
superjogos@mail.sonet.pt

- Ao lado da cama da Lara há uma porta com um botão X, eu puxo e ela não abre. Deve haver uma chave algures.
- Como é que se faz a Lara baixar-se e gatinhar?
Jorge

The Note

Para começar gostaria de agradecer-vos pela maravilhosa revista que é a "Super Jogos". Ainda só tenho o n.º 14 e estou certo que vou ter muitas outras. Um amigo meu emprestou-me uma das vossas primeiras revistas e fiquei espantado pelo preço e pela diversidade de jogos. Continuem sempre a fazer esta revista e espero que todas as revista sejam assim.
Tenho algumas dúvidas no jogo "THE NOTE".
- Como é que encontro a pedra vermelha?
- Como abro a porta do jardim? E as restantes portas?
- O que faço com os ponteiros do relógio do 2º andar?
- Para que é a lareira e uma outra máquina (incineradora)?
- Para que serve o anídoto?
- Existem truques para este jogo?
Gostaria que alguém me ajudasse.
Fábio Godinho

Final Fantasy VII

Aproveito também para pedir ajuda para o Final Fantasy VII. Como é que recupero em Wutai as materias roubadas pela Yuffie? Já a apanhei, ela levou-me a casa dela, puxei a armadilha, e ela disse-me um trocadilho qualquer envolvendo roubar e lixo ("Steal" e "Steel"). Já estou farto de andar às voltas pela cidade e já fui à montanha que é uma dúzia de vezes, mas não encontro nem a Yuffie nem as materias.
A partir de quando é que se pode subir a escada da casa dos gatos?
Qual é a combinação do cofre da mansão de Niebelheim (POR FAVOR!!!) ?
José Diogo

Spec Ops

Queria pedir ajuda no jogo Spec Ops, truques para invencibilidade, todas as armas, etc. Já me esquecia eu possuo um PC.
Também gostava que me ajudassem no Turok, Fighting Forces, Soldiers at WAR, Pandemonium, Actua Soccer 2, Pirates Gold, Puma world of Football, SCUD Industrial Evolution, Atripolis 2097, Last Bronx, Dark Reign, Ultimace r@ce Pro. D
Pedro Freitas

Suit Larry 7

A dada altura no jogo Suit Larry 7 e quando o larry joga com a dewmi more voces dizem... grava o jogo e carrega-o muitas vezes e conseguiras ganhar.
Digam-me por favor o que significa carrega-o muitas vezes pois não consigo acabar o jogo.
Orlando Vogado

Vários

Eu sou uma das pessoas que procura Truques e Dicas para os seguintes Jogos: Gansters, DeathKarz, Turok 2, Sonic R, Viper Racing, SimCity 3000, Grand Tourismo 2, Need for Speed 4, Resident Evil 2. Eu tenho estes jogos (todos de PC, mas não sei se existem dicas para eles. Se alguém souber delas que me ajude.
Dragon-Hear

Grand Theft Auto

Será que alguém me pode ajudar a passar uma área secreta no Grand Theft Auto, pois gostaria que me dissessem como se passa essa área que se situa no "Law Insland" em que nessa lá existe um multiplicador, uma chave para sair da prisão, uma vida extra e uma super bike.
E também gostava que me pudessem ajudar no jogo KKND (Krush Kill ´N Destroy) dizendo algumas dicas e truques para PC.
Adriano Mendes

TRAMSARUSUPER - colheita de pedestres (Se estes códigos não funcionarem: Arranjem a revista N.º 8 da SuperJogos.)

Kick Off 98

Ajuda ao João André (S.J. n.º 16)
Do leitor Dragon-Heart
- Vale da Amoreira

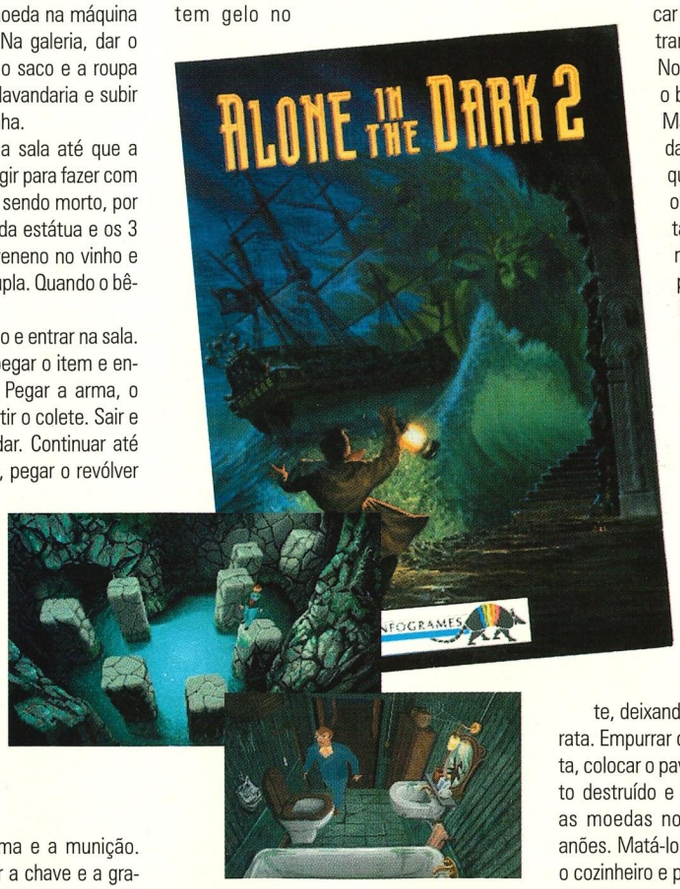
Peço desculpa, mas só tenho os códigos em Espanhol e, porque a tradução poderia perder algum pormenor, aqui vão mesmo assim:
"Se necessita tener el CD inserido en el lector y estar jugando en el modo Arcade para pelear. Heced una entrada dura pulsando los dois botones a la vez y, cuando estés cara a cara com el rival pulsad, rápidamente: ARRIBA y DISPARO, IZQUIERDA y DISPARO, DIRECHA y DIPARO y por ultimo, cualquier direccion en DIAGONAL y PASE."

Alone In The Dark II

Ajuda ao André Carreira (S.J. n.º 12)
Do leitor Ricardo Dias
– Vila Nova de Gaia

"Olá amigos da Super Jogos quem mais uma vez vos escreve é o Ricardo. Mais uma vez felicito-vos pelo maravilhoso trabalho que têm vindo a desenvolver e para vos dar a solução de um velhinho jogo, mas que não deixou de ser bom. Espero que esta solução ajude o André Carreira que pediu ajuda para este jogo na Super Jogos n.º 12.
Mais uma vez, parabéns porque, para mim, hoje em dia, é difícil encontrar tão boa revista como é a Super Jogos."
Ricardo

Entrar no jardim e matar o guarda que está ferido. Pegar a arma, munição e energia. Continuar pela direita, e ao chegar a uma estátua, empurra-a. Entrar na passagem secreta e continuar até encontrar um baralho de cartas no chão. Pegar o gancho e andar até à carta de ouro (diamante vermelho). Ao cair no buraco, matar quem se encontra lá, empurrar o baú para encontrar outra carta e um livro de notas.
Usar a carta no altar para abrir uma passagem secreta. Pegar a espada e subir para pegar em mais energia. Sair e correr em direcção ao coração vermelho. Virar à esquerda e depois, novamente à esquerda. Usar a espada para matar as plantas com espinhos e continuar em frente. Ir até à estátua e matar os bandidos. Pegar a folha de jornal deixada pelo gordo. Se tiverem problemas em o matar, ficar atrás da estátua e nele atirar. Juntar o gancho com a corda e atirar sobre o braço da estátua, para abrir uma passagem secreta.
Pular o portão e pegar a alavanca, a moeda, o cano e o saco de papel. Continuar e depois empurrar o corpo de Ted para o abismo. Colocar a folha de jornal por baixo da porta e usar o cano para derrubar a chave, pegar nela e abrir a porta. Esconder atrás do homem sentado e usar o saco de papel até estourar. Quando ele se aproximar, pegar a alavanca e partir. Pegar os 3 itens e sair e usar a alavanca (do vosso inventário) no relógio, para abrir uma passagem secreta. Pegar os objectos e ir pelo elevador.
Usar o jornal para acabar com o músico e pegar o gancho.
Na lavandaria, pegar a tábua no canto da parede e preparar para uma briga: ficar entre os dois homens e um pouco antes de dispararem sair do meio, para um acertar no outro. Bater nos blocos com o baralho de cartas, até aparecer o símbolo de diamante (ouro). Ir até à destilaria e pegar o whisky e mais energia. Colocar a moeda na máquina e pegar em duas fichas. Na galeria, dar o whisky ao bêbado. Pegar o saco e a roupa do Pai Natal. Voltar até à lavandaria e subir a escada, indo até à cozinha.
Andar entre a cozinha e a sala até que a estátua atire o tridente. Fugir para fazer com que o cozinheiro nos siga, sendo morto, por nossa vez. Pegar a corda da estátua e os 3 itens na cozinha. Usar o veneno no vinho e colocá-lo perto da porta dupla. Quando o bêbado voltar, matem-no.
Voltar até onde esta o vinho e entrar na sala. Usar as fichas no órgão, pegar o item e entrar na sala de bonecas. Pegar a arma, o carregador e o colete. Vestir o colete. Sair e subir para o segundo andar. Continuar até se chegar à sala de jogos, pegar o revólver e a espada. Na sala, pegar o livro e o pergaminho, perto da estante. Sair e procurar a porta que tem dois braços com espadas. Matar os braços com a nossa espada. Pegar o pedaço de pergaminho. Ir até à estátua ao nosso lado e pôr nela a coroa. Entrar no quarto e pegar o amuleto.



Continuando, pegar a arma e a munição. Matar os homens e pegar a chave e a granada. Entrar na sala onde há uma caixa de brinquedos. Usar o item que se apanhou no órgão da caixa, e depois pegar o pom-pom. Ir até ao pequeno jardim no quarto e atirar o pom-pom.
Depois temos que ser rápidos e fazer o seguinte: atirar a granada na lareira e depois passar por ela. Para matar os bandidos, esconder-se atrás da mesa. Pegar a bola de bilhar e ir até à sala onde há mesa de bilhar. Pôr a bola na estante perto do brinquedo. Usar a chave para abrir a porta. Depois de se conhecer o Pirata Jack, usar o gancho na porta, e segui-lo até à sala no primeiro andar. Iremos ser capturados pela bruxa. Agora controlar-mos Grace, uma menina que não sabe lutar.
Empurrar a madeira que fecha a porta da prisão. Alimentar o papagaio com as sementes no chão. Pegar o sal, a sanduíche e sair da sala. Escondermo-nos em baixo da escada. Subir as escadas e escondermo-nos de barril em barril, para os piratas não nos verem. Pegar o fósforo e entrar no alçapão. No quarto de Jack, pegar o bastão, abrir o [illegible] mini-canhão. Apontá-lo para [illegible] e atirar o sal. Pegar o vaso de Cristal e jogá-lo contra a parede. Quando o pirata aparecer, dispare o canhão. Pegar o sino e ir até à cozinha. Pegar a pata de galinha e tocar o sino perto da porta de transportar comida. Voltamos até à cozinha da casa. Pegar a chave no chão e usá-la para abrir o armário. Pegar os dois potes e usar o que tem gelo no chão da cozinha perto da porta. Ir até à sala principal e atrair o guarda para que ele fique preso no gelo. Voltar até à sala e abrir as escadas.
Colocar a marmelada em frente da porta. Esperar que o bandido fique preso para entrar no corredor. Ir até à sala de jogos. Pegar a ficha e abrir a gaveta do quarto secreto com o bastão, para se apanhar uma chave. Ir até ao quarto onde flutuámos com o Pai Natal e usar o bastão na plataforma. Seguir até à sala do órgão e colocar o urso de pelúcia atrás da cama. Colocar a ficha no órgão e esperar. Voltar até à cozinha e tocar o sino, novamente perto do transformador.
Novamente como Carnby, usar o braço para alcançar a chave. Matar o pirata e pegar a espada. Ir ao corredor e virar à esquerda, matar o pirata, pegar o cordão e a arma. Abrir a porta entre as lâmpadas e entrar na sala de bebidas. Matar o perna de pau e pegar nos itens.
Empurrar o barril e pegar o item. Sair e virar à esquerda. Matar os piratas e pegar nos itens. Entrar na sala onde há dois ferreiros para pegar em mais 3 itens. Voltar ao corredor e usar a chave na porta trancada. Pegar a pólvora e o espeto. Sair e subir as escadas. Ir até à sala onde há piratas a dormir, pôr a pólvora em frente da porta e ir até à sala da frente, deixando a porta aberta. Matar o pirata. Empurrar o canhão até à frente da porta, colocar o pavio e acender. Entrar no quarto destruído e pegar as moedas. Balançar as moedas no corredor para chamar os anões. Matá-los e entrar na cozinha. Matar o cozinheiro e pegar o cetro de Jack. Usá-lo na porta trancada no corredor e entrar.
Novamente como Grace, ir até à estátua do quarto e usar o bastão. Quando a porta abrir, usar a pata de galinha no altar. Voltam para Carnby. Subir até ao deck (convés) matar os piratas, pegar o gancho e subir pelo mastro do navio. Matar o pirata e usar o gancho na corda estendida no topo do mastro. Voltar ao deck e pegar a espada. Correr até Grace e cortar as cordas que a prendem [illegible] do o

Ofertas:

Em nome de todos os "socorridos" aqui deixamos o nosso agradecimento a todos quantos respondem a esses "apelos".
Já sabem que cada leitor que participe nesta secção, [illegible] ao apelo de outros com a sua ajuda, pelo menos uma revista.
Aliás, esta oferta de revistas, ou mesmo assinaturas, da [illegible] (que por vossa vontade pode também ser alargada às outras [illegible] que editamos) vai ser feita a TODOS quantos participem e vejam as [illegible] participações publicadas na revista, sim, mesmo para aqueles que nos enviam DICAS, OPINIÕES e SOLUÇÕES!
Mas, não só: pela vossa boa-vontade, mesmo que uma colaboração nossa nos chegue e não seja de imediato publicada (porque não arquivamos ainda nenhuma definitivamente (excepto as "copiadas"), vamos responder-vos, não com uma simples carta mas com uma revista de oferta.
Tudo isto para além das restantes ofertas e promoções que sejam feitas por cada revista (até agora, pelo menos estamos a oferecer uma PlayStation por revista).

cortador. Matar novamente o pirata Jack (duas vezes) usando a espada. Vejam agora o final!!

Nota: Apesar de não ter nenhuma consola nem PC, prometo-vos que sempre que tiver tempo (devido aos estudos), vos enviarei dicas e soluções. Até à próxima !

Tomb Raider II Solução Temple of Ruins

Ajuda ao leitor António Cruz. Do leitor Tiago

Não desesperes rapaz ...aqui vai a solução para o "Temple Ruins":

Segue o caminho para lá das árvores e mata as cobras. Um interruptor perto da última cobra abre um portão no chão. Cai pelo portão e acende um flare para explorares a passagem. Apanha o medkit e mata a cobra que o guarda antes de saíres. A próxima área tem água infestada de piranhas, e podes encontrar algumas coisas interessantes perto da escadas. Mergulha e nada DEPRESSA para a saliência coberta por água. Sai da agua, dirige-te pelo caminho e utiliza o interruptor para abrir um portão debaixo de água, entre duas saliências submersas. Mergulha novamente e nada através do portão. Sai do outro lado com as piranhas atrás de ti. Um monte de terra está à tua frente. Ao aproximares-te vais ver uma saliência lisa para onde podes saltar. Salta, avança para a saliência à esquerda e salta para a saliência de pedra. Contorna esta saliência até chegares a uma abertura perto da segunda queda de água. Entra e apanha o Save Gem, depois salta a correr para a árvore.

Explora os ramos para encontrares munições e flares, depois volta ao ramo principal e salta a correr para a esquerda, para te agarrares e subires para a saliência.

Outro salto a correr leva-te para a queda de água de onde podes subir para a 2ª. Aqui podes cair e desviar-te para a direita para encontrares Shells num nicho. Continua a rastejar até te conseguires levantar e deixa-te cair em segurança para a próxima área. À esquerda está uma saliência para onde tens que saltar, agarrar-te e subir. Rasteja até à gruta e tem cuidado com as cobras que bloqueiam a saída pela rampa. A próxima área tem uma estátua e um bloco de pedra que podes puxar. Atrás dele estão alguns Shells para apanhares e depois entra na abertura atrás do bloco. Quando saíres, outra estátua ganha vida, por isso CORRE. O monte de terra leva-te a uma saliência de pedra com um Save Gem. Continua aos círculos pela sala e usa a melhor arma que tiveres para a eliminar. Quando tiveres terminado, procura um buraco no chão e deixa-te cair. Encontra um interruptor que abre um portão. Finalmente, desloca o bloco perto do interruptor e entra na próxima área. Pelo ar vêm dardos venenosos, por isso RASTEJA. Deixa-te cair rapidamente no buraco próximo para apanhares o Segredo #1: outro medkit, depois sai depressa antes que o rochedo te atinja. Continua a rastejar e apanha os Shells, medkits e flares antes de voltares à sala das estátuas. Entra no portão e segue com cuidado através da lama. Não pares para não te afundares. Dirige-te pela encosta do outro lado, depois salta a correr para te agarrares à próxima saliência. Desce pela passagem para usares um interruptor que abre um portão. Entra na próxima sala e salta depressa pela lâmina, depois corre para evitares os picos que se movem. No cimo das escadas está uma gaiola com um interruptor que abre um portão, mas não o uses ainda! Primeiro puxa o bloco da parede e empurra-o para a esquerda, sobe para cima dele, salta e agarra-te para subires para a saliência. Ao virar da esquina está outra escada. Salta e sobe a escada para encontrares o Segredo #2: uma sala cheia de vários objectos. Usa o interruptor e volta a descer para o piso principal.

Agora podes usar o interruptor perto da gaiola, depois empurra o bloco, sobe para cima dele e salta para a próxima saliência. Atravessa o portão e mergulha. Puxa a alavanca para abrir o próximo portão e nada através dele. Por cima de ti está um portão fechado, por isso continua a nadar até chegares a duas alavancas. Puxa as duas para abrires um portão no tecto e nada até à superfície para apanhares ar. Salta para a piscina e puxa as alavancas frente a frente para activar as estátuas que deitam fogo. A última alavanca abre uma porta cronometrada onde podes apanhar vários objectos – é o Segredo #3.

Por cima estão plataformas escondidas. Salta e agarra-te à primeira, depois para a 2ª e por fim para a saliência onde podes usar o interruptor. Deixa-te cair e apanha o Save Gem antes de correres pela porta à esquerda. O portão tem um relógio, por isso tens que ser RÁPIDO. Este corredor comprido tem gaiolas nas extremidades e a mais próxima tem picos. Usa o interruptor para abrir a gaiola da outra extremidade e fazer com que a mais próxima avance para ti. Corre pelo corredor para lá da gaiola aberta e apanhe a Key of Ganesha. Atravessa o portão e espera que os picos passem. Volta ao corredor e apanha as munições e o medkit perto do interruptor. Volta à sala anterior com a piscina que agora é lama. Sobe pela lama e entra na passagem à direita. Encontras flares ali perto. Sobe as escadas, volta quando o rochedo começar a rolar para ti e agacha-te na gruta à esquerda. Volta a subir até chegares a dois portões e um buraco no chão. O caminho divide-se em dois. Pelo da direita, activas um rochedo no da esquerda, usa o interruptor e entra no portão. Segue pela passagem até chegares a uma sala grande com estátuas, um Save Gem e grades no chão. Continua pelo corredor e mata o macaco que vai a fugir com o medkit. Deixa-te cair, segura-te e depois desce para o chão. Estás na sala com a estátua morta.

Sobe o monte e passa para a saliência onde encontras dois interruptores que abrem um portão. Volta ao chão e passa o portão para a próxima sala. Passa o poço para a próxima sala, na qual tens que nadar para usar o interruptor. Evita o fogo das estátuas, mas se te queimares salta para a água. Quando usares o interruptor, abres um portão debaixo de água por onde podes passar a nadar, enquanto te desvias dos dardos venenosos que saem da parede distante.

Apanha o medkit na margem e segue para a outra saliência onde está uma escada que te leva a uma saliência atrás de ti. Quando estiveres por cima da saliência, dá um mortal para trás para lá chegares. Depois salta a correr para a saliência à tua frente. Salta para a próxima saliência, depois vira-te e sobe a parede. Volta-te e salta para a próxima saliência, depois vira-te e vês uma cobra. Mata a cobra e salta para lá. Mais um salto e estás numa sala com um rochedo a rolar. Desvia-te dele dirigindo-te para a esquerda, para lá dos dardos envenenados. RASTEJA por baixo dos dardos envenenados e outras armadilhas e apanha o medkit à esquerda antes de saltares a correr e apanhar o Save Gem na gruta. Volta ao poço e salta para um dos cantos. Avança pelas lâminas e rasteja pelo túnel até chegares a uma pequena sala com o Segredo #4: munições guardadas por uma cobra. Mata a cobra e apanha as munições. Cai para a água e vai para a gruta onde apanhaste o último Save Gem. Podes deslocar um bloco no canto para revelar um outro bloco que podes empurrar várias vezes. Vais encontrar um interruptor escondido que inunda o poço com água. Continua para a sala seguinte. Quando entras um rochedo começa a rolar para ti. CORRE e dirige-te para a esquerda onde terás que saltar por um poço cheio de picos com água do outro lado. Cai na água e nada para a próxima sala com estátuas que deitam fogo. Estás no poço que inundaste, mergulha e usa o interruptor para abrir o portão. Nada pela passagem para obteres a 2ª Key of Ganesha. Volta à superfície e sai desta área. A sala seguinte tem dois portões trancados. Usa as duas chaves nas fechaduras e entra nos portões.

Vê o tecto com picos, corre para a parede e sobe a escada onde encontras um Save Gem. Puxa o bloco no canto da direita e sobe para cima dele. Salta a correr para a saliência que tem um interruptor. Utiliza-o. Volta-te e salta a correr para a saliência seguinte para usares o interruptor que abre os portões. Também activa dois rochedos dos quais te podes desviar saltando para o lado. Para lá dos portões está uma sala com dois caminhos, guardados por estátuas. Para evitares as chamas, espera que elas comecem a esmorecer e corre para elas, depois vira no último segundo antes de se acenderem de novo.

Na outra sala, mais uma estátua ganha vida quando entras. Mata-a, e apanha a espada. Sobe para perto da outra estátua armada e a 2ª estátua em baixo ganha vida. Mata-a e apanha a espada. Volta à outra estátua, para lhe colocares as espadas nas mãos vazias. Assim abres a saída desta sala. Entra na próxima sala e escolhe o buraco por onde podes rastejar. Na próxima sala, cai para o chão e atravessa-a para chegares à seguinte. Nesta sala a espada ganha vida quando chegares à plataforma central. Quando a matares, podes apanhar a Key of Ganesha no centro da sala e correr para o portão, que se abre entretanto.

Acende um flare, corre para a sala e usa o interruptor no outro extremo. O tecto começa a descer, por isso usa o interruptor para abrires uma grade no chão e saltares lá para dentro. Por baixo está Segunda Key of Ganesha. Abriu-se um portão assim que pegaste na chave. Podes voltar à sala onde apanhaste a 1ª chave. Segue para a próxima sala com o Save Gem a flutuar e o poço cheio de água. Uma corrente forte tenta empurrar-te para os picos. Por isso nada para a direita ou esquerda. Usa o interruptor perto dos picos. Volta a nadar e para a frente desta sala e depois para o outro interruptor. Utiliza-o para desactivar as correntes fortes. Podes apanhar a 3ª Key of Ganesha antes de saíres do poço. Dirige-te à parede com as três fechaduras e usa as três chaves para abrir um portão no cimo das escadas. Sobe as escadas e entra no portão para passares de nível.

FINAL FANTASY VIII

O QUE HÁ PARA SABER...

Colaboração do leitor Mário Mars

FF VIII – Perguntas e Respostas

1) O lançamento do FFVIII no Japão estava previsto e parece ter-se concretizado exactamente a 11 de Fevereiro de passado. Quanto a nós, Portugal, deverá chegar-nos sensivelmente ao mesmo tempo, ou um pouco depois, do seu lançamento nos EUA, previsto para o 3º trimestre deste ano... (sempre vamos ter de esperar menos que no Final Fantasy VII).Quanto à pergunta de se vai ser tão bom como o FFVII...É obvio que sim, pois o FFVII foi uma espécie de adaptação da Square na consola PlayStation. Alem do mais, as personagens no FF8 já não são em miniatura (quando estamos a explorar), estão sempre em tamanho real. Já não são tão "Japonesas" como as anteriores. O jogo vai ser mais longo (cerca de 4 - 5 CDs) com uma historia diferente mas espectacular e, o mais importante, "toneladas" de Sequências Animadas muito mais realistas.Se "as capacidades já foram todas exploradas"? Na minha opinião, sim. Pelo menos já devem estar quase no máximo...Jogos graficamente melhores que o FFVIII e outros jogos de luta como Tekken 3, penso que não existem... Pois não devemos esquecer que apesar de tudo o PS é de 32-bits. Por isso a Sony já está preste a lançar uma PlayStation da nova geração... o PlayStation 2 (ou 2000, não se sabe ainda).

Rumores...

O jogo ainda não foi lançado por cá, e existem várias versões da história de FF8 na net. Reuni alguns desses "rumores", que a seguir vos divulgo.Balamb e o nome de um dos muitos ducados do Mundo de Final Fantasy 8 e, é nesse ducado onde vivem os heróis, e onde a história começa (pelo menos no Demo do FF8). No mundo, pairava uma paz muito insegura, pois os vários ducados não se entendiam. No demo, o ducado de Dollet estava em guerra com o exercito de Galbadia, então pediu ajuda militar à Garden. Garden era uma Organização constituída por colégios. Garden não pertencia a nenhum país. Nesses colégios formavam-se jovens para que um dia se tornem bons guerreiros. Após a graduação, os recém-formados eram integrados em equipas especializadas, cada uma, em determinadas técnicas de combate. Todos que daí se formavam eram considerados quase perfeitos pois eles sabiam magia (em FF8 já não se fala de materia mas sim de magia). Uma das equipas era a SeeD. As suas funções eram das mais variadas: desde protecção a propriedades do estado até combate a manifestações. Squall pertencia a essa equipa e era um talentoso jovem.

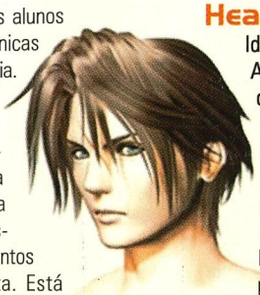
Personagens

Squall Leonheart

Idade: 17

Arma: GunBlade

Squall é um estudante do Balamb Garden, uma escola militar. Os alunos aprendem muitas técnicas de combate como magia. O objectivo de Squall é atingir um nível que lhe permita ser escolhido para a SeeD, uma equipa de elites da Garden. Ele é uma pessoa de poucos sentimentos e muito individualista. Está sempre vestido de preto e tem uma cicatriz na testa feita por Seifer, seu rival, num combate de treino.



Seifer Almasy

Idade: 18

Arma: Broad Sword

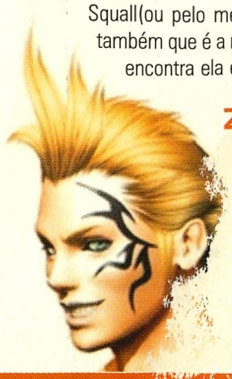
Seifer tem 18 anos e tem mau feitio. Não é capaz de cumprir as ordens dos superiores, apesar de ter muito talento. Sabe-se que é o líder do Squad B, no qual Squall está, e que é rival de Squall .

Rinoa Heartily

Idade: 17

Arma: Ring Blade ou Blaster Edge

(imagem 9)Rinoa é uma rapariga simpática e que tem um grande papel neste jogo. Por outro lado ela é um pouco enverg[illegible]ada e por vezes tem sentimentos c[illegible]usos. A arma dela é um boomer[illegible] [illegible]parecid[illegible] com a arma da Yuffie no FFVII, e [illegible] é projec[illegible]do no ataque. Diz se que [illegible] do Squall(ou pelo menos g[illegible] dela). Diz se também que é a rapariga [illegible] se encontra ela e Squall [illegible].

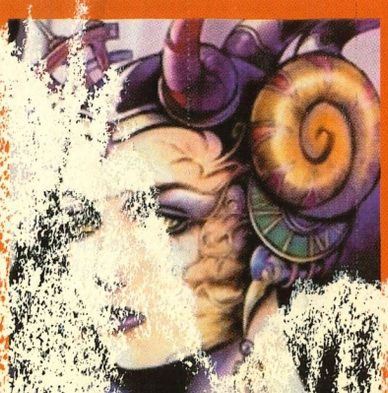


Ze[illegible] Dincht

[illegible]de: 17

[illegible]: Fists Gau[illegible]lets

Zell tem 17 anos e é estudante no Balamb Garden desde os 13. É neto de um gran[illegible] sol[illegible] por isso [illegible]ém qual [illegible]. É



As Bruxas

Edea tem uma imagem de bruxa para os Ocidentais. Ela é a inimiga de Squall e seus amigos. Fundamentalmente as bruxas são mulheres com grandes poderes mágicos. Apesar de existirem desde a época medieval, ainda ninguém sabe qual a razão da sua existência. Algumas bruxas utilizam o seu poder em seu proveito, conquistando o que querem, outras odeiam o facto de possuírem esses poderes malignos e refugiam-se em lugares solitários. Mas as pessoas tem a tendência para identificarem todas as bruxas como demoníacas por isso tentam afastá-las da sociedade. Agora (no Mundo FF8) as bru[illegible] significam para as pessoas no geral. Para os jovens como [illegible]as são personagens dos contos de fadas, das lendas. [illegible] as pessoas esqueceram-se que muitas bruxas são [illegible] nesta fotografia (ao lado) podemos ver Edea a vilã [illegible]sy.

"Olá Super Jogos! Bem não vou demorar muito com os elogios pois já tem sido muitos e como na minha opinião a SuperJogos e tão boa que nem existem palavras para a elogiar.
Escrevi-vos para responder a umas perguntas sobre o Final Fantasy VIII que foram feitas na revista pelo Daniel Carvalho de V.N.Gaia (Sj 8)."Mário Mars

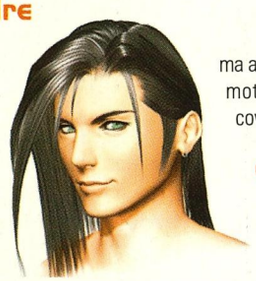
Transportes

Ragnarok
É o substituto do highwind do FFVII. Diz-se que também pode fazer viagens espaciais, levando-nos a crer que poderemos viajar para outros planetas (ou para um satélite natural) no jogo.

Comboios
São os meios de transportes mais utilizados no jogo.

um bom lutador e é um mestre de artes marciais. Ele costuma irritar-se com facilidade mas parece que isso não o afecta muito. Cresceu numa família feliz.

Laguna Loire
Idade: 27
Arma: não se sabe
Jornalista



Não se tem a certeza de como é que a vida de Laguna e Squall se vão cruzar pois vivem em lugares diferentes. Laguna era um soldado da Garden mas agora é jornalista. Sabe-se que é uma personagem principal juntamente com Squall. Há quem diga que faz viagens temporais para saber as notícias antes do tempo.

Selphie Tilmitt
Idade: 17
Arma: Nunchaku

Selphie é apenas uma colega de Squall que, dizem, tem um papel parecido com o da Yuffie de FFVII.

Irvine Kinneas
Idade: 17
Arma: Gun / Shotgun

Sabe-se pouco sobre ele. Irvine não é estudante da Garden mas está relacionada com [illegible]. Estava na Garden na mesma altura que Squall, mas desconhece-se o motivo. Ele costuma estar vestido de cowboy.

Quistis Tulip
Idade: 18
Arma: Chain Whip
Professora

Quistis entrou na Garden aos 10 anos e com apenas 15 conseguiu entrar na SeeD. Ela é uma excelente lutadora mas agora é professora na Garden.

Edea: the Witch
Idea foi a mulher escolhida para herdar os poderes das bruxas antepassadas, como era costume. Mas ao contrário do costume ela não era odiada pelas pessoas, era até adorada por elas. Talvez por carisma ou por ter "lavado" o cérebro delas. Como devem adivinhar, Squall vai estar contra ela, mas Rinoa parece ter alguma relação com ela.

Outras personagens:
Fung Shin e **Lui Shin** são rapariga e rapaz respectivamente e lutam do lado de Seifer. Lui é "deus do trovão" e Fung "deusa do vento". Fung usa um morcego como arma.

Final Fantasy VIII
Já distribuído e a bater recordes!

Ainda se não conhece uma data oficial para que o muito esperado Final Fantasy 8 chegue aos EUA, e logo depois à Europa, mas os nossos amigos e "sortudos" japoneses já se deliciam com o jogo desde meados de Fevereiro passado e... a corrida ao FF 8, que tinha começado semanas antes do jogo ser distribuído, promete bater o recorde do Final Fantasy VII, prometendo vender mais do que os 3.7 milhões de unidades do seu antecessor, tornando-se assim no jogo mais vendido da história dos videojogos.

Final Fantasy Collection

Entretanto, enquanto nem nós nem os "states" têm o FF8, a Squaresoft prepara-se para distribuir uma colecção do Final Fantasy, exactamente o "Final Fantasy Collection".
Será um conjunto de 3 CD´s que incluirão as mais famosas aventuras da saga, nomeadamente as "Final Fantasy IV, V, e VI". Mas, não serão simples cópias destes jogos, pois a Square promete "presentear" os adeptos deste jogo com algumas novidades, como alguns novos filmes antes dos jogos, e uma galeria de imagens e guias de estratégia para os jogos.

Final Fantasy IX
Já em desenvolvimento

Ainda o Final Fantasy VIII não chegou ao ocidente, já a Square vem trabalhando no Final Fantasy IX. A versão em desenvolvimento será a destinada à Sony Playstation, e segundo rumores dentro da Square esta nona aventura será a última do RPG Final Fantasy.

FFVII no Cinema

Sabiam que mais um filme está a ser feito a partir de um videojogo?
Claro, qual havia de ser?! É o "Final Fantasy VII", e vai estrear no verão de 2001.
Tal como vocês disseram na Super Jogos nº2, este jogo era mesmo digno de um bom filme deste género. Parece que vos "ouviram".

Da leitora Catarina Bica "Red Fenix"

S.C.A.R.S.

(SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATION)

Opinião do leitor Jorge Teixeira – Casal de Cambra

Na mesma linha de Super Mário Kart, mas trocando a figura do canalizador por temíveis clones mecânicos de animais dos nossos tempos, **S.C.A.R.S** é um jogo de corridas que nos oferece 9 pistas repletas de vertiginosas descidas e apertadas contracurvas, verdadeiramente dignas das piores estradas deste nosso cantinho à beira mar plantado.

Estes exóticos circuitos são extremamente belos, representando locais como selvas, montanhas nevadas, ilhas ou cidades futuristas.

S.C.A.R.S permite-nos desafiar o relógio em busca do melhor tempo possível em qualquer dos 9 traçados, ou então participar num dos 4 torneios que constituem a estrutura base desta produção. Estes últimos certames assumem graus de dificuldade crescente, pelo que temos de nos classificar nos três primeiros lugares de cada corrida para não ficarmos definitivamente arredados da competição.

S.C.A.R.S é altamente recomendável se gostam de títulos de corridas simples, rápidas e excitantes. Em minha opinião (pessoal) é merecedor de uma pontuação 4/5.

Já agora mando algumas dicas que devem ser introduzidas no menu de opções.

Carros extra:

Carro	Password
Cheetah	Runner
Panther	Mister
Scorpion	Desert
Cobra	Rattle

Todos os carros: Allvid

Campeonatos extra:

Campeonato	Password
Modo Master	Xperts
Crystal	Glassx
Diamond	Rockyy
Zenith	ZDPEAK

SONIC R

Opinião do leitor Filipe Ferreira - Mem Martins

"Olá!! Eu sou o Filipe Ferreira e tenho 11 anos. Estou a escrever-vos para falar do último jogo da saga "SONIC". Estou a falar do "SONIC R", para a Saturn."
Filipe

Parece que a "malta" da SEGA e da Traveller's Tales adivinharam que "SONIC R" era o jogo que faltava para a nossa colecção dos jogos da saga SONIC.
A estrutura deste jogo é bem engraçada, pois tem todos os efeitos de um jogo de corridas e não de níveis, como todos pensariam. Tal como o nome indica "SONIC R" (Racer) este é um jogo de corridas com as já conhecidas personagens: Sonic, Tails, Knuckles, Amy e o Dr. Robotnik. O objectivo é encontrar as 7 Esmeraldas do Caos.

Os personagens

Começam o jogo com 4 personagens: Sonic, Tails, Knuckles e Amy. Mais tarde conseguirão (se forem bons): Robotnik, Mecha, Sonic, Tails, Knuckles.

SONIC

É o mais rápido dos jogadores (normais). Quando estiveres a dar uma curva, tem cuidado, porque com toda a velocidade podes não conseguir fazê-la. Tem uma boa habilidade para saltar.

Movimentos especiais:
Duplo Salto - Quando deres um salto, no ar pressiona novamente salto (dirige o salto como diriges o Sonic)
Ataque Contrário - Enquanto corres, pressiona Baixo (toque).
Corrida Giratória - No início da corrida (ou quando parado), pressiona Baixo, para te baixares e depois acelera normalmente.

TAILS

Não é tão bom como o SONIC, mas acelera e vira bem. Salta bem e o melhor de tudo é que consegue voar.

Movimentos especiais:
Voar - Quando deres um salto, no ar, pressiona novamente salto sem largar. Dirige o voo como diriges o Tails.
Ataque Giratório e Corrida Giratória - Faz da mesma maneira que o Sonic.

KNUCKLES

É o concorrente mais equilibrado da corrida. A sua habilidade para se manter na estrada é surpreendente e o melhor de tudo, é que ele consegue deslizar depois de um salto.

Movimentos especiais:
Deslizar - Quando deres um salto, no ar, pressiona novamente salto (sem largar

BREVES

Do leitor Iúri Vieira – Vila do Conde

Playstation 2000

A SONY já deverá ter feito um primeiro anúncio à comunidade de editores relativamente à sucessora da Playstation numa conferência de imprensa no início deste mês. Sabe-se que um protótipo da máquina (Playstation 2000 é um dos nomes favoritos) foi revelado aos editores de jogos nessa conferência, enquanto kits da futura consola serão disponibilizados aos produtores na segunda metade do ano.

Pentium 3

Os fabricantes de hardware e software já começaram a assestar miras no PENTIUM 3 da Intel, oficialmente distribuído aos revendedores a partir do dia 26 de Fevereiro. Diamond, Nvidia, 3dLabs e 3Dfx confirmam que as placas gráficas Viper 5500 Voodoo 3 e Riva TNT vão "dialogar" com PENTIUM 3. Nas editoras de jogos a Sierra, a Delphin e a Take Two encabeçam uma lista de nomes que garantem o suporte do novo processador.

Dreamcast

O dia 9 do próximo mês de Setembro foi o escolhido para o lançamento europeu da consola DREAMCAST, da SEGA, de acordo com afirmações de um representante da empresa na feira de Nuremberga, que indicou esse dia corno sendo o do lançamento da consola fora do Japão. Todavia, a SEGA ainda não confirmou a data e anunciou que a mesma ainda está a ser discutida.

Gran Turismo 2 (PSX)

É verdade, ainda nem saiu o RIDGE RACER 4 que promete ser melhor que GRAN TURISMO, e já está quase finalizada a sequela de GT. Pelas imagens a que tive acesso posso dizer que é de cair de queixos, os seus gráficos parecem um sonho, os efeitos de fumo, luz e outros estão brutalmente melhorados. O jogo promete ter pelo menos 30 ou 40 pistas contra as 10 do 1º jogo e algumas delas serão troços de Rally. Também haverá uma major variedade de marcas de automóveis com pelo menos 400 a 450 carros diferentes todos actualizados, estão previstos também mais modos de jogo e mais campeonatos e também espera-se que hajam alguns Jeeps 4X4. E pelas informações que o director de programação divulgou parece que vamos poder saborear o jogo finalizado por volta de fins de Março.

Turok 2: Seeds of Evil

Opinião de Filipe Pina

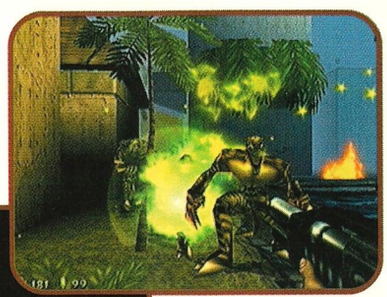
Os jogos que usam os dinossauros como temática não têm feito grande sucesso nos PCs, como o caso do primeiro Turok cujo sucesso não foi tão grande como na versão da Nintendo 64.
Turok 2 é um bom jogo em que podemos passar algumas horas liquidando uns dinossauros. Porém quando comparado com outros jogos na primeira pessoa como Quake, Unreal, etc, vemos que ainda falta qualquer coisa para se transformar "naquele jogo"!

Quem é esse tal de Turok?

Para aqueles que nunca jogaram o primeiro título da Acclaim (Turok: The Dinosaur Hunter), Turok é um índio americano que luta em defesa da mística terra chamada Lost Land. Depois de na primeira história ter defendido o "Campaigner", em Seeds of Evil o nosso herói enfrenta o "Primagen". Assumindo o papel de Turok, o jogador viaja pelos cinco mundos com vários objectivos traçados pelo seu espírito guardião Adon, entre eles lutar com os nossos amigos dinossauros.

PC Versus Consolas

Os gráficos de Turok 2 são bons, com várias animações de morte e ferimentos para os inimigos, dependendo dos pontos em que os atingimos. Quando alguns dinossauros morrem, por exemplo, podemos vê-los em convulsões enquanto caminham para o momento derradeiro! No entanto, os gráficos não escondem as suas origens da consola; desde os cenários até às criaturas, é perceptível a construção dos gráficos em grandes polígonos. O ambiente de jogo torna-se um pouco repetitivo com a utilização das mesmas cores havendo um ou outro cenário, como uma queda de água, que quebram a monotonia. A utilização exagerada da névoa é outro ponto negativo, parece que a intenção de tanta neblina será esconder algumas falhas apresentadas pelo sistema gráfico.
No entanto, existem algumas vantagens na conversão para PC. Nas consolas o sistema de gravar os nossos jogos não nos oferece muitas opções, obrigando-nos a gravar em determinados instantes. No PC isto já não acontece, existindo 16 posições para gravar em qualquer ponto de desenvolvimento do jogo.



Níveis maiores, caminhos alternativos...

Apesar dos problemas mencionados, a forma de jogo é boa e o jogo apresenta um sistema de níveis muito superior ao do primeiro título. Cada nível cobre um território muito grande, mas que não deixa o jogador perdido. Ao contrário de Turok 1, Seeds of Evil apresenta os níveis construídos de forma a conduzirem o jogador para os seus objectivos, mas oferecendo vários caminhos alternativos para completá-los.

Armamentos!!

Turok 2 causa muito boa impressão com as armas que apresenta. Existem cerca de 25 tipos divididos em armas pessoais, projécteis e energéticas, indo desde o simples arco e flecha até pistolas e lança-foguetes. Existem, inclusive, armas para uso especial debaixo de água, como arpões e torpedos. Para os mais sádicos existe ainda uma arma denominada Cerebral Bore que é guiada até à cabeça do inimigo perfurando-a e causando um esguicho de sangue!!
A maneira como utilizamos o armamento para ferir o inimigo é variada; podemos usar dez tiros de caçadeira para matar um deles, entretanto um tiro bem dado com uma flecha pode ser o suficiente para eliminá-lo.
Uma grande diferença no armamento em relação aos jogos como Quake, é a particularidade de cada arma ser própria para um tipo de inimigo. Estas são difíceis de conseguir, assim como as munições, que aparecem de forma dispersa levando-nos a uma constante economia das mesmas para que durem até o final do nível.

Estes dinossauros possuem inteligência?

A inteligência artificial foi muito melhorada, as reacções dos inimigos seguem uma lógica interessante. Por exemplo, se o jogador estiver bem equipado, o inimigo é capaz de fugir assim que o avista, mas se você tiver o azar de estar só com uma pistola é capaz de encontrá-los prontos a desafiá-lo. Também se nota a utilização do terreno por parte dos inimigos para protecção e para poderem alvejar o jogador de forma mais segura.

Finalmente!!!

O jogo suporta até 16 jogadores em multiplayer tanto em deathmatch como capturar a bandeira, e com o software GameSpy Lite incluído, torna-se fácil encontrar um jogo na Internet. Existem 26 níveis para deathmatch, sendo alguns destes ligeiras modificações dos níveis single-player. Podemos ainda optar por ser apenas um espectador no multiplayer antes de entrar definitivamente no jogo.
Se gosta deste estilo, Turok 2 pode ser uma escolha razoável. Entretanto, os mais fanáticos pelo género, acostumados com o Quake e Half-Life não devem esperar o mesmo deste título.

Autor: Acclaim
Sistema recomendado:
Windows 95/98, Pentium 200 MHz (recomendado Pentium II 266), 32 MB RAM, 44 MB de disco, necessária aceleradora 3D, placa gráfica 3Dfx Voodoo ou equivalente, placa de som compatível com DirectX, e Microsoft DirectX 6.1

Cool Boarders 2

Opinião do leitor Gonçalo Cruz - Aveiro

Que emoção! Faça frio ou sol, Cool Boarders 2 pode ser jogado em qualquer altura do ano. Este fantástico simulador é quase tão real como o desporto verdadeiro. Há até quem diga que é o melhor dentro deste género.
Aprendam a fazer snowboard, escolham a vossa personagem e respectiva roupa, comprem a prancha que quiserem e percorram uma pista a vosso gosto. Cuidado com as quedas pois não vale partir braços nem pernas. Tenham atenção aos desfiladeiros, os embates de caras contra eles não é muito agradável. Ganhem velocidade, sintam o frio a queimar-vos a pele, candidatem-se a um trofeu e partam para pontuar e vencer.
Antes de começar a jogar, aprendam todas as funções de cada botão mas, se não conseguirem, não faz mal, pois rapidamente apanham o jeito. Boas pranchadas!
Este jogo está "altamente", tens uns gráficos "fixes" mas a jogabilidade podia ser melhor. De resto está perfeito. Gosto muito! Aconselho-vos a jogarem pois Cool Boarders 2 é um "estrondo"!

Editora: SCEE
Género: Simulador

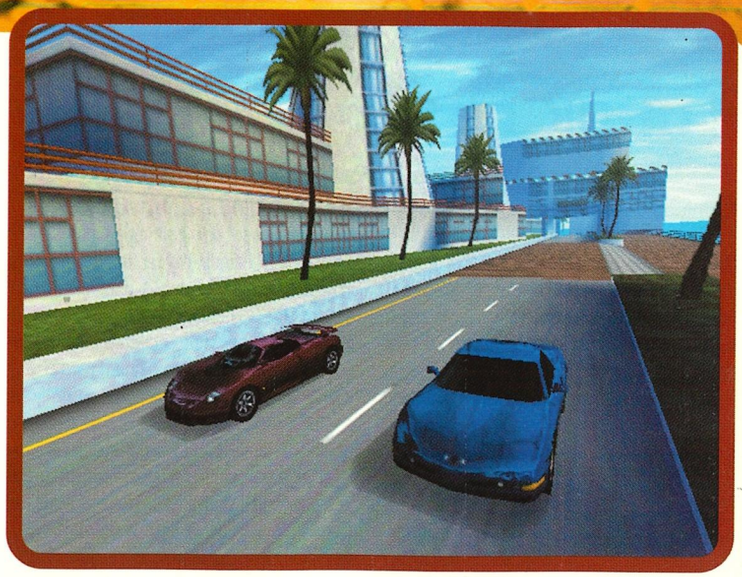
Cool Boarders 3 (PSX)

Aqui esta um daqueles jogos em que o primeiro é bom, o segundo é espectacular mas o terceiro inventam sempre algo que arruina o seu estilo próprio. Os gráficos estão muito bons mesmo, isso há que admitir. Os gráficos usam a resolução máxima da consola e os percursos estão bastante detalhados e trabalhados. Um outro ponto forte deste jogo é o de ter 30 pistas contra as 10 do 2º jogo e muitos mais "boarders" à escolha. A musica também está muito boa.
E agora os maus aspectos do jogo são a velocidade que parece mais que estamos a andar numa prancha de 300 toneladas, os movimentos e truques são agora mais difíceis de fazer e foi implantada no jogo uma coisa que eu acho absurda que é a de poder esmurrar os outros competidores simplesmente pressionando L1 ou R1, não é que eu seja contra a violência porque de vez em quando um pouco dela não faz mal a ninguém mas é que o jogo é uma competição de snowboard e não o torneio de TEKKEN.

Resident Evil 3 (PSX)

Embora ainda não tenha visto imagens do jogo, tenho informações de que os cenários já não serão pré-renderizados mas sim renderizados em tempo real (tipo Tomb Raider) e terá o dobro da acção, o dobro do tamanho, o dobro da dificuldade e o dobro do sangue que os outros 2 anteriores jogos juntos continham.

Need for Speed III

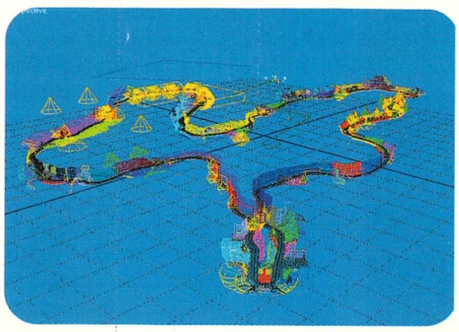


Opinião do leitor Nuno Marques – Famões

"Deixo-vos aqui a minha opinião acerca do jogo Need For Speed III, que ainda não foi abordado tão extensivamente como um titulo desta natureza merece, e alguns códigos em resposta à ajuda pedida por alguns leitores. Até à próxima.
Um abraço,
Nuno Miguel

Como já foi referido nesta revista, este jogo só pode ser um jogo a adquirir.
Need For Speed III pode ser considerado como uma mistura entre um óptimo simulador de corridas automóveis e um viciante jogo arcada. Se optarmos por analisar o jogo como este sendo um simulador de automóveis, vemos que estamos frente a frente com um dos melhores jogos feitos até hoje, que incluam grandes bólides. Estes bólides são o sonho de qualquer um, que podem ir desde um simples (mas potente) Indy 500 Pace Car, até aos mais velozes carros até hoje construídos, passando obviamente pelo Chevrolet Corvette, Ferrari 355 Fl Spider, Jaguar XK8, Larnborghini Diablo Sv, Mercedes 5L600, entre muitos outros. Podemos ainda fazer o download de carros (ou motas ou até mesmo discos voadores!) através da Internet, explorando as centenas de sites dedicados a este jogo, cada um melhor que o anterior.

Dispondo de 8 pistas totalmente diferentes, podemos "passear" por entre pinheiros cheios de neve, magnificas cidades, entre os vales profundos do Grand Kenia ou até mesmo por baixo de água (através de um túnel transparente). Podemos então escolher entre competir com outros condutores, esquecendo obviamente os limites de velocidade, ou andar pela pista sozinhos, simulando a vida real, onde até nem faltam os condutores de fim de semana.
Todas estas pistas estão totalmente bem desenhadas e com gráficos muito pormenorizados. Mas se escolhermos correr debaixo de chuva ou neve, teremos até o prazer de ver as gotas de chuva ou os flocos de neve a desfazerem-se contra o vidro do nosso carro, tudo isto com uns gráficos dignos de um ecrã de cinema. Falando agora dos carros, podemos até distingui-los pelo barulho que fazem e, como qualquer simulador que se preze, podemos sempre buzinar ao carro que vai à frente, fazê-lo encostar ou mesmo provocar-lhe um acidente. Mas se temos azar de ter atras de nós um carro mais rápido, teremos de vê-lo fazer sinais de luzes e buzinar até nos ultrapassar.



Vendo agora o jogo de um ponto de vista diferente, como sendo um puro jogo arcada, Need For Speed III consegue novamente superar os jogos existentes. Escolhendo o modo Hot Pursuit podemos escolher entre ser a Lei ou ser o infractor. Se escolhermos o lado da lei guiaremos um carro da policia, todo apetrechado e tentaremos apanhar e multar todos os condutores que ultrapassem os limites de velocidade estabelecidos. Se escolhermos ser os "aceleras", teremos de ter o cuidado de abrandar logo que soubermos que vai aparecer um carro da policia, pois caso contrario corremos o risco de ter uma esquadra inteira atras de nós, a falta de uns pregos no chão para nos obrigar a parar mais depressa. Se conseguirmos chegar, sem multas, ao fim de todas as pistas teremos acesso a vários carros bónus, que vem renovar o interesse do jogo.

Falando agora na globalidade, Need For Speed III é um bom jogo podendo-se jogar sozinho ou com um amigo no mesmo computador, ou com até oito jogadores através de uma ligação LAN. Podemos escolher entre quatro modos de jogo, que vão desde uma corrida simples até um torneio, passando pelo modo Hot Pursuit e Knockout. Se escolhermos uma corrida simples ou o modo Hot Pursuit, podemos activar o transito, que nos vai dificultar ainda mais a vida, mas é muito mais divertido.
Os únicos pontos negativos deste jogo são os habituais nos jogos da série Need For Speed, ou seja os bólides são indeformáveis. Quer se ande depressa ou lentamente, como alguns automobilistas ao fim de semana, o nosso carro não sofre danos, pois apesar de em algumas ocasiões começar a arder, volta novamente para a pista como se nada fosse. Para mim é este o único pormenor a lamentar.
Em termos de gráficos este é um jogo simplesmente excepcional. Só é pena de, para podermos tirar o máximo partido da qualidade gráfica, termos que ter um computador bem apetrechado. Com a utilização de uma placa aceleradora termos acesso aos melhores gráficos já alguma vez vistos num jogo de carros de corrida. Para os amantes do mundo automóvel e não só, este é sem dúvida um título imprescindível.

A minha classificação: 97%

Apocalypse

Opinião dos leitores Telmo Monteiro e Ivan Ribeiro Espinho

...ela 1ª vez participar nesta ...vista para falar de um ... denominado por ... ...ndo o em 4 par... ...e 1 a 10.

...as locais ... que ece de... ...omparativa... ...o jogo. Contu... ...erfeitos.

MÚSICA (10)
Este jogo apresenta uma música cheia de acção com os tremendos vídeo-clipes dos Smashing - Pumpkings que ajuda muito à duração do jogo.

JOGABILIDADE (10)
Suave, muito fácil de controlar e com opção do comando analógico.

DURAÇÃO (8)
Devido à extrema facilidade do jogo, esto deverá ser concluído rapidamente. ...sando apenas o modo ...

Conclusão
Sem duvida o melhor shoot'em up jamais visto na PLAYSTATION, programado pela Activision que leva um tiro de 9 em 10.

Dicas
Juntamente com a critica ao jogo, aqui vão algumas dicas que irão deliciar os compradores do jogo Apocalypse.

Pressione S...ART para pausar o jogo e mantendo-o pressionado digite:
Desbloquear os níveis: triângulo, cima, ...baixo
Todas as armas: quadrado, círculo, cima, baixo, X, quadrado
Invencibilidade: baixo, cima, esquerda, esquerda, triângulo, cima, ...baixo

Nível 3 - O mundo aquático

Mergulha para evitares as explosões de fogo e vai para o ecrã seguinte. Nada para baixo em direcção ao goo verde para receberes um super-poder. Nada para a direita para o ecrã seguinte. Com as rochas fora do caminho, nada pelo túnel abaixo. Nada pelo túnel encaracolado até chegares ao topo. Sai da água e depois atira uma bola de poder goo para as rochas. Pontapeia a semente para a direita e depois deita-te e cria um pé de feijão. Trepa-o e salta para a direita. Atira a semente para a água para que ela flutue para o outro lado. Atira-lhe com uma bola de poder para criares um pé de feijão. Trepa pela parede cor-de-rosa, corre e salta para o pé de feijão. Sobe por ele e salta para a direita. Deixa-te cair na água e mergulha. Encosta-te à parede da direita para conseguires nadar em segurança enquanto passas pela planta sugadora. Calcula os seus movimentos entre os dois pares de tentáculos e vai para cima e para a esquerda para respirares. Depois nada para o canto inferior esquerdo. Mantêm-te junto ao chão para evitares os sugadores enquanto continuas a dirigir-te para a esquerda e para baixo. Nada pelo túnel evitando os tentáculos que estão no topo direito.

Nada para cima e para a direita para evitares o sugador e depois nada para a direita. Aguarda para calcular a passagem pelos primeiros tentáculos e passa por cima dos segundos. Nada para cima e para a esquerda por entre as duas primeiras plantas sugadoras. Evita a terceira ao nadares pelo canal da esquerda em direcção ao fundo. Dirige-te para a esquerda no próximo ecrã e continua pela esquerda para respirares um pouco. Volta para a direita no ecrã seguinte e sobe o canal que passa pelos três sugadores. Calcula cuidadosamente os seus movimentos para conseguires passar pelos 5 pares de tentáculos e atingir o topo. Vem à superfície para respirar e depois mergulha para baixo e para a direita, nadando rente ao chão para passares pelo sugador e evitares ser atirado para a planta carnívora.

Calcula os movimentos para passares pelo primeiro par de tentáculos e continua a nadar para a direita para evitares os outros. Nada para cima e para a direita para saíres da água e depois dirige-te novamente para a direita. Atira uma bola de poder para a primeira planta e depois salta e agarra-te à parede cor-de-rosa. Atira uma bola para a planta à direita e depois dirige-te para a direita e para baixo. Dispara sobre as criaturas que vivem nas tocas (2 tiros para as matar). Acaba com elas e salta para a direita. Dirige-te para a esquerda e para baixo. Deixa-te cair na saliência e vai para a esquerda. Dispara sobre as sombras e atira uma bola de poder contra o pé de feijão. Espera que a semente caia e depois ataca a planta carnívora. Lança uma bola de poder sobre a semente e trepa o pé de feijão. Salta para a esquerda e empurra a pedra para dentro do buraco. Rasteja para a esquerda por baixo da planta. Mata as criaturas das tocas, dirige-te para a esquerda e desce pela parede cor-de-rosa.

Continua a descer, entra na água e sai deste ecrã pelo canto inferior direito. Nada para a direita através do túnel estreito. Retira as rochas que bloqueiam o túnel e volta para a esquerda pelo túnel para evitar as piranhas que circulam por causa da inundação. Trepa a parede, dirige-te para a direita e rasteja no ecrã seguinte para voltares a evitar a planta. Salta para o pé de feijão. Desce um bocado e depois salta para a direita para evitares a planta. Agora, dispara uma bola de poder para o pé de feijão e para a planta e pontapeia a semente para a direita até ao ecrã seguinte. Atira a primeira semente para dentro de água. Depois, da ponta, atira uma bola de poder para a semente ficar na ilha. Corre e salta para o pé de feijão, trepa-o e salta para o seguinte.

Desce e atira uma bola de poder para o pé de feijão pela esquerda. Leva a semente para o ecrã seguinte. Dirige-te para a direita. Deves agora ter sementes nas duas ilhas. Atira uma bola de poder para a primeira e salta para o pé de feijão.

Trepa, atira uma bola na direcção da segunda semente, salta para este pé de feijão e sobe-o para saíres. Salta para a esquerda e atira uma bola contra a planta carnívora da esquerda antes de trepares a parede cor-de-rosa. Salta para a direita, dispara sobre a planta da direita e trepa a parede cor-de-rosa. Sobe um pouco para apontares uma bola para cima e pela direita da planta. Atira bolas rapidamente na direcção das outras duas e trepa para cima e para a esquerda para matares sombras. Continua a subir ao longo do ecrã seguinte. Quando chegares ao topo corre para o lado esquerdo para fugires da horda de sombras. Rapidamente, atira uma bola para a semente e sobe o pé de feijão.

Quando chegares ao topo salta para a esquerda para prosseguires. Mata as sombras que estão em cima e depois vai para a esquerda até à ponta para matares todas as que estão lá em baixo. Deixa-te cair e vai para a esquerda. Mata todas as sombras, trepa a parede da esquerda e prossegue para a esquerda. Atravessa a ponte para veres a sequência de vídeo.

Nível 4 - Na ilha

Evita as sombras que atiram bolas de fogo correndo para a direita para o ecrã seguinte. Do lado esquerdo da ponte, dispara sobre as sombras voadoras e depois sobre as terrestres, saltando-te e baixando-te para evitares as bolas de fogo. Corre para a direita quando puderes. Corre pela ponte fora, que entretanto cai. Enquanto estás pendurado na ponte, mata a sombra e depois desce. Desce para a direita e salta nesta direcção para a janela de grade que está na parede. Trepa para cima e para a direita. Mata as criaturas das tocas e depois trepa para cima e para a direita e salta para a direita para a próxima janela. Trepa para a direita para saíres deste ecrã. Atira uma bola contra o esqueleto, deixa-te cair na saliência e salta para a videira. Mata a sombra adiante, corre para a direita e vira-te para matar a outra. Atira uma bola conta o pé de feijão e pontapeia a semente para a direita para a levares para o ecrã seguinte. Vai pontapeando a semente para a direita até ao fim do ecrã e depois atira-lhe uma bola para criares um pé de feijão. Trepa-o e salta para a rocha à esquerda. Atira uma bola na direcção do ramo que está no canto superior esquerdo para desactivares temporariamente a sombra e depois trepa para cima e para a direita. Atira uma bola contra o ramo esquerdo e sobe, passando por ele, em direcção ao topo esquerdo. Dispara contra as criaturas das tocas e depois atira uma bola para o ramo e trepa pelo lado esquerdo. Dispara sobre as 2 criaturas da toca, sobe pelo lado esquerdo do portão fechado e sai pela esquerda. Continua a subir no ecrã seguinte. Mata as duas criaturas das tocas, atira uma bola contra o primeiro ramo e trepa pela esquerda. Atira uma bola contra o outro ramo para desceres para a esquerda. Desce pelo lado esquerdo até à saliência e empurra a sombra pela pedra. Mata as sombras libertadas e volta a subir. Dispara para cima e para a direita na direcção do ramo distante e depois, rapidamente, trepa para a direita para o evitares. Sai pela direita e por baixo e sobe pela direita no ecrã da pedra. Continua a subir através do novo buraco até ao topo. Trepa para cima e para a esquerda, esquivando-te das pedras que caem. Salta para a esquerda e sobe. Sobe para a direita, evitando as pedras que caem. Continua a subir, mata as sombras, dirige-te para a esquerda e sobe. Continua a subir para fugires das aranhas e depois a subir para salvares a tua vida ao topo para veres mais um sequên vídeo.

Nível 5 - O ribeir de lava

Caminha para a direita para fora da rolha e depois vira-te e deita-te no chão para matares as sombras. Sai pela direita, dispara alternadamente sobre as s e terrestres, esquivando-t bolas de fo Dirige-te para a direita

tares a sombra, aparecem umas criaturas (slabs) a bloquear-te o caminho, por isso volta para a esquerda. Pisa o interruptor que está no chão e corre para a direita. Salta por cima do interruptor do chão e corre para a direita antes que a criatura (slabs) grande apareça.

Calcula o salto e, quando o primeiro esguicho de lava tiver desaparecido, salta rapidamente para a ilha e depois para a parede. Trepa para a esquerda, calculando os movimentos entre os esguichos de lava, e depois vai para cima e para a direita. Trepa para a direita, evitando o visco escorregadio e disparando sobre a aranha. Mata a sombra do meio, sobe e mata a do topo. Mata a sombra de baixo e salta para a direita por cima dos buracos. Mata a sombra voadora que está à direita e trepa / anda para a direita. Mata tudo, evitando as bolas de fogo. Volta para a esquerda e vai para baixo pela direita e depois para cima, um ecrã sem inimigos. Mata as duas aranhas enquanto evitas o seu visco escorregadio.

Sobe. Evita o visco e mata três aranhas e algumas criaturas das tocas. Sobe para a saliência para veres uma sequência de vídeo e caminha para a direita. Dispara, passada a lava, sobre a criatura das tocas e calcula o [illegible] para a direita sobre os esguichos de lava quando eles começarem a jorrar em simultâneo. Mata rapidamente as aranhas, evita o visco e os esguichos de lava à medida que desces para a direita inferior. Mata rapidamente a aranha que está à direita e [illegible] para matares uma sombra voadora. Trepa pela direita (ao longo do fundo), passando pelos esguichos de lava e pontapeia a semente para a direita. Vira-te para matares [illegible] sombras. Atira uma bola de poder [illegible] semente para criares um pé de feijão [illegible] direita para a cena an-

[illegible] para cima, e s[illegible] [illegible] e sai pela esquerda. Salta para a esquer[illegible] [illegible] cima da falha e atira uma bola de [illegible] para [illegible] para desimpedires a

feijão e salta para cima dele. Mata as sombras que aparecem (depois das bolas de fogo) e trepa para a esquerda ao longo da parede e para cima. Sobe até ao topo e caminha para a direita para veres a sequência de vídeo.

Nível 6 - As cavernas escuras

Corre imediatamente para a esquerda para evitares o esmagador. Prossegue para a direita e deixa-te sair no buraco. Dirige-te para a direita, para o chão em colapso, para cair. Atira uma bola de poder contra a semente e cria um pé de feijão para fazer parar o esmagador. Sai pela direita. Caminha para a direita e pressiona o grande interruptor que está na parede. Sai pela esquerda, deixa-te cair no buraco e sai pela direita. Caminha para a direita e dispara para cima contra a sombra. Atira uma bola à semente e sobe o pé de feijão para a direita. Mata todas as sombras e prossegue para a direita. Deixa-te cair no buraco. Vira-te para a esquerda para matares mais sombras e rasteja para a direita. Continua a rastejar nessa direcção para evitares as plantas, calculando os movimentos ao passares pelo esmagador. Passa pela semente e rasteja para a esquerda para a trazeres de volta. Empurra a semente para a esquerda, por baixo da frecha da rocha mais baixa. Depois atira-lhe uma bola de poder para criares um pé de feijão e veres a sequência de vídeo.

Caminha para a direita para o ecrã seguinte e ajuda os Amigos a matar as sombras. Serás depois levado dali.

Nível 7 - O covil das sombras

Caminha para a direita para matares a sombra terrestre e a voadora e sai pela direita. Mata todas as sombras, trepa pelas correntes e sai pela esquerda. Salta para a esquerda, trepa por cima da falha e atira uma bola de fogo para [illegible] para desimpedires a saída. Dispara e atira bolas de poder sobre o soldado cuspidor de fogo e depois atira uma bola sobre o espigão antes que ele gere novos soldados. Sai pela direita. Caminha cuidadosamente sobre a corrente e mata as duas sombras quando elas voam para cima. Vai pela escada abaixo para matares a sombra e depois dispara para cima (do lado esquerdo da escada), para matares as sombras que lá estão. Por fim, mata todos os soldados e os seus espigues. Sai pela direita. Mata a sombra, salta por cima do interruptor cor-de-rosa que está no chão e corre rapidamente para baixo dos dois esmagadores. Trepa um pouco pela direita para matares as criaturas das tocas e depois desce para o lado inferior direito. Mata a sombra e pressiona o interruptor cor-de-rosa da parede.

Trepa pelos tijolos para saltares para a saliência da esquerda e sair. Mata a sombra, pressiona o interruptor cor-de-rosa da parede e volta para a direita. Dispara contra as sombras em baixo e depois deixa-te cair para matares mais algumas. Pressiona o interruptor cor-de-rosa e trepa pela parede para o ecrã acima. Mata as aranhas e trepa para a esquerda para sair. Corre e salta para passares pelos esmagadores para ires para a esquerda no ecrã seguinte. Salta/corre para a corrente para caíres. Mata toas as sombras e soldados e sai pela direita. Mata as sombras e depois salta pelos tijolos para cima do interruptor do chão. Desce para a direita em direcção ao interruptor do canto inferior direito. Mata as sombras, pressionar outro interruptor e mata os soldados. Sai pela esquerda. Vai para a esquerda e pela escada abaixo para o ecrã seguinte. Pressiona o interruptor, volta para cima e depois vira à direita.

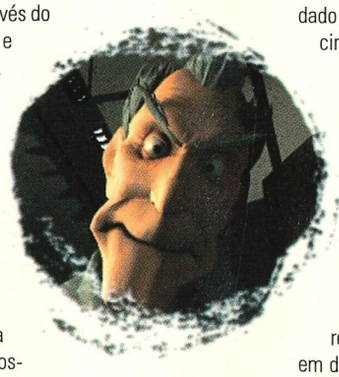
Continua pela direita através do ecrã dos interruptores e depois desce a escada. Vai para baixo e mata o soldado mas não o espigão. Agora mata dois soldados, para que eles se transformem em quatro - para alimentar as criaturas das tocas e permitir-te trepar para cima e para a esquerda. Trepa para a esquerda o mais longe possível e salta para a direita, para o lado inferior direito. Sobe e salta para a esquerda para saíres pela esquerda em baixo. Segue pela direita e mata a sombra que surge atrás de ti. Agora és capturado e posto numa cela juntamente com o cão. Atira uma bola de poder para cima e depois para a semente. Sobe o pé de feijão, empurra a pedra, pressiona o interruptor e sai pela esquerda. Desce um pouco pela parede.

Dispara sobre o soldado para ele se transformar em dois e repete a operação para criares 4 soldados. Salta para a esquerda enquanto as criaturas das tocas se alimentam e pressiona o interruptor branco. Sobe e vai para a esquerda para saíres. Vai pela esquerda e mata a horda de sombras (as voadoras primeiro). Sai pela esquerda. Mata soldados e sombras e depois pressiona o interruptor do chão para elevares o esmagador. Trepa pela parede e sai pela esquerda.

Depois da sequência de vídeo verás que perdeste os teus poderes. Deixa-te cair pela falha e dá um salto duplo quando o soldado atirar uma bola de fogo. Corre imediatamente para a direita em direcção ao ecrã seguinte e salta por cima da sombra. Sai pela direita e segue por cima da corrente. No ecrã seguinte, deixa-te cair e rasteja para a esquerda. Continua a rastejar para a esquerda no ecrã seguinte. Corre para a esquerda para pressionares o interruptor. Depois corre para a direita para saltares por cima da sombra. Rasteja para a direita ao longo do ecrã seguinte. Corre para a direita, salta para a parede e trepa-a. No topo, corre imediatamente para a esquerda, ao longo do ecrã seguinte, por cima dos interruptores e passando pela esmagador anteriormente elevado. Salta por cima do primeiro buraco para saíres pela esquerda. Deixa-te cair pelo segundo buraco para entrares na boca do monstro.

Nível 8 - A batalha final

Como recuperaste a tua arma (que tinha sido comida anteriormente) dispara contra o monstro do interior. Mata as sombras e vai para a direita. Mata a horda de sombras (tem cuidado com as que estão em cima) e continua para a direita. Mata os soldados e os espigões, sobe a escada para o interruptor e sai pela direita. Corre para a direita para caíres e atingires o interruptor e depois sai pela esquerda para evitares os soldados (não precisas de os matar). Sobe a escada e sai pela direita. Mata as sombras antes de correres e saltares para a direita pela saliência.



Mata todas as sombras (tem cuidado com as que estão em cima) saltando por cima das bolas de fogo e depois corre e salta para a direita para matares o guarda antes de saíres pela direita. Mata as sombras que estão em cima e depois o guarda e as duas sombras terrestres. Sobe as escadas e sai pela direita. Caminha para cima em direcção do monstro cor-de-rosa para vires uma sequência de vídeo sobre o cristal. Depois segue para a direita. Caminha para a direita. Salta por cima da peça de cristal e pontapeia-a para a esquerda. Empurra o cristal na direcção do monstro cor-de-rosa e depois dirige-te novamente para a direita e sobe a escada. Rasteja para a esquerda preparado para disparar sobre a sombra que aparece. Mata a sombra enquanto rastejas para a esquerda e a outra sombra no túnel acima. Sobe as escadas para matares as sombras que estão lá em cima. Caminha para a direita em direcção ao interruptor [illegible] salta por cima da falha para saíres. Corre rapidamente para passares pelo esmagador, sobe a escada. Mata a sombra e anda para o interruptor do [illegible]

Vai para a esquerda, salta por cima da falha e passa pelo esmagador elevado. Recupera o cristal do ecrã seguinte e volta para a direita. Atira-o pelo buraco abaixo e depois deixa-te cair no mesmo. Caminha para a direita para o interruptor do chão, dispara o cristal para a esquerda, passado pelo esmagador, para fora do ecrã. Desce a escada e rasteja para a esquerda. Continua a rastejar para a esquerda, empurrando o cristal. Depois empurra-o para a direita ao longo do túnel inferior. Rasteja para a direita, empurra o cristal para dentro do buraco e deixa-te cair atrás dele. Agora empurra-o para a esquerda, na direcção do monstro cor-de-rosa. Dirige-te novamente para a direita, sobe a escada (para vires uma sequência d vídeo) e rasteja para a esquerda. Sobe a escada, vai pela direita até ao interruptor e sai, pela escada acima, virando à esquerda (passando pelo esmagador). Quando a sombra abaixo atingir o interruptor da direita, corre pela esquerda e para a escada acima. Corre rapidamente para a direita, passando pelo esmagador, salta por cima da falha e sai pela direita. Mata os dois guardas e o espigão e depois volta para a esquerda e sobe a escada. Mata os dois guardas e sobe pela escada da direita para matares os outros.

Sai pela direita. Dispara o cristal para a plataforma que está a cair e volta para a esquerda. Caminha para o interruptor esquerdo inferior e depois corre para a direita. Dispara o cristal para a plataforma que sobe e volta para a esquerda para passares por cima do interruptor esquerdo superior. Sai pela direita e dispara sobre o cristal para o fazeres cair no buraco. Volta para a esquerda. Desce pela escada de baixo e dirige-te para a direita para voltares a encontrar o cristal. Pontapeia-o para a esquerda e depois para baixo e para a direita, passando pelo esmagador. Empurra o cristal para o buraco e depois dispara-o, passando pelo esmagador, como anteriormente. Empurra-o todo o caminho até ao monstro cor-de-rosa para veres uma sequência de vídeo. Agora, dirige-te para a esquerda ao longo do ecrã seguinte, para enfrentares os soldados. Mata-os para veres uma sequência de vídeo. Deixa-te cair pelo buraco esquerdo. Dispara contra as sombras que estão em cima, depois cai pela saliência da direita e mata sombras. Corre e salta para a esquerda para evitares a sombra terrestre. Mata-o e cai no buraco. Cairás em cima de uns guardas. Mata-os e prossegue para a direita. Mata as sombras - cuidado com as que podem aparecer atrás de ti. Prossegue para a direita. Tens de matar todas as sombras de novo, mas desta vez o Mestre da Escuridão chega para atirar grandes bolas de fogo contra ti - dá saltos duplos por cima delas. Sai pela direita. Agora a tarefa é difícil. Mata as sombras enquanto te esquivas das bolas do Boss, dando saltos duplos por cima delas, e das bolas dos soldados, baixando-te e saltando. Acaba com os soldados e sai pela direita.

Caminha na direcção do cristal para veres a sequência de vídeo do confronto entre Andy e o Mestre da Escuridão. Dá pancadas aos fantasmas brilhantes que se encontram em primeiro plano e corre para evitar que o fantasma maior caia em cima de ti. Eventualmente um raio de luz aparecerá e ... surpresa (não pensem que eu vos vou revelar o final).

Ahhh ... não se esqueçam é de colocar os óculos coloridos para assistirem a uma versão em 3D da sequência do confronto entre Andy e o Mestre da Escuridão.

COOL BOARDERS

"Olá! Eu chamo-me Helder Coutinho e adoro a vossa revista, acho que está espectacular em todos os sentidos, venho contribuir mandando uma a ajuda a todos aqueles que adoram desportos radicais, claro que só poderia estar a falar do Coolboarders 3 para a Playstation! Queria também felicitar o Alix pela sua magnifica solução do Tomb Raider 3 que me veio dar muito jeito. Numa próxima oportunidade mando a solução completa do Abe's Exoddus. Até lá."
Helder

Do leitor Helder Coutinho - Rio Tinto

O Coolboarders 3 é o melhor da série, muitos mais truques, muitas pranchas,muitas personagens, etc...

A primeira coisa a fazer, é se não jogaram os jogos anteriores, irem à opção PRACTICE, onde poderão treinar os movimentos e verem quais são as melhores e piores pranchas, etc.

Practice

Na opção practice podem treinar em três montanhas, mas à medida que ganhamos torneios, outras vão aparecer.
Quando se acharem preparados, iniciem um torneio. Em cada montanha existem 5 modalidades diferentes, que são: boarder x, slalom, half pipe, big air, slope style, down hill.

Powder hill - Para a primeira modalidade (border x) aconselho a prancha "wire" porque consegue atingir grande velocidade permitindo um maior avanço sobre os teus adversários.
Slalom - A mesma prancha pela mesma razão.
Half-pipe - A prancha "super model" porque é a mais razoável de todas.
Big air - A prancha "concept" devido à sua estabilidade.
Slope style- A prancha "supermodel"
Down hill- A prancha "wire" porque aqui precisam mesmo de atingir grandes velocidades.

Devils Butt

A segunda situação é mais difícil e precisarão [illegible] pranchas.
Boarder x - Aconselho a prancha "factory prime" porque atinge velocidades muito maiores que a prancha wire
Slalom - A mesma prancha
Half-pipe - Aconselho a prancha "element" devido à sua estabilidade
Big air - A mesma prancha
Slope style - A mesma prancha
Down hill - Aconselho a prancha "factory prime"

MT.Kojy

Boarder x - Aconselho a prancha "factory prime"
Slalom - A mesma prancha
Half-pipe - Aconselho a prancha "mahaffey" devido à sua estabilidade e rapidez
Big air - Aconselho a prancha "johan"
Slope style - Aconselho a prancha "mahaffey"
Down hill - Aconselho a prancha "factory prime"

Alps

Boarder x - A prancha "ultra prime" porque tem uma maior velocidade o que é preciso para conseguirmos ganhar
Slalom - A mesma prancha.
Big air - A prancha "freedom"
Slope style - A mesma prancha
Down hill - Aconselho a prancha "ultra prime"

Evereste

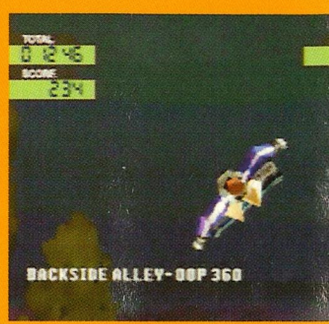
Terão que se esforçar muito e escolher só as melhores pranchas se quiserem vencer nesta montanha.
Boarder x - A prancha "ultra prime"
Slope style - A mesma prancha
Big air - A prancha "freedom"
Half-pipe - A mesma prancha
Slalom - A prancha "ultra prime"
Down hill - A prancha "ultra prime"

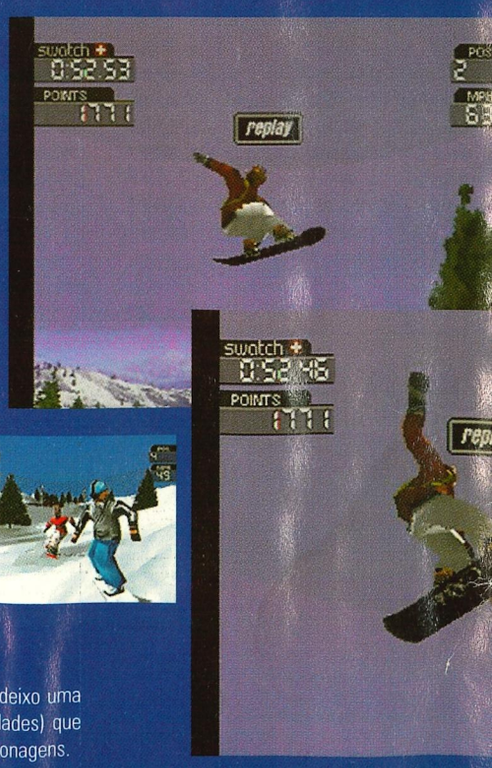
US open

Parabéns! Chegaram à última montanha. Esta só tem três modalidades, que são: boarder x, half-pipe e slalom.

Boarder x - A prancha " ultra prime"
Half-pipe - A prancha "freedom"
Slalom - A prancha "ultra prime"

Concluíram o torneio!!!!!!!





Segredos

Algumas pranchas e personagens são secretos. Se os quiserem obter vão até ao SINGLE EVENT e escolham a opção PRO. Deixo aqui os nomes das personagens e das pranchas secretas.

"element"	freeride
"timeless"	freeride
"freedom"	freeride
"mahaffey"	freeride
"johan"	freeride
"balance"	freestyle
"custom"	freestyle
"waara"	freestyle
"brushie"	freestyle
"fl"	freestyle
"factory prime"	alpine
"ultra prime"	alpine

Personagens

"Fast Eddy"
"Mars"
"Kimber"
"Irving"
"Bob"
"Joshua"
"Cool"
"Burg"

E para finalizar a minha solução deixo uma pequena lista de truques (habilidades) que podem fazer com os vossos personagens.

Nota: Os truques devem ser feitos no ar!

Tailgrab - Baixo e "x
Railside - triangulo
Stiffy - cima e "x'
Sad air - direita e "x"
Stalefish - esquerda e "x"
Japan air - diagonal para cirna (esquerda) e "x"
Melancholy - diagonal para cima (direita) e "x"
Indy - diagonal para baixo (esquerda) e "x"
Method - diagonal para baixo (direita) e "x"
Backflip - baixo e circulo
Frontflip - cima e circulo
Misty - esquerda e circulo
Rodeo - direita e circulo
Noseslide - cima e triângulo

Códigos

Introduza estes códigos como o seu nome no modo "Tournament Mode".

BIGHEADS - Cabeças Grandes
OPEN_EM - Todas as "pranchas"
SHOWPOS - Director's Cut
WONITALL - Todas as pistas

Acesso a todas as pistas e pranchas:
Jogue uma corrida simples (single race) e bata o recorde que está ao fundo do ecrã.

Jogar como Burg:
Liberte todos os jogadores, pranchas e pistas. Jogue agora uma corrida "Single Race", Powder Hill, Downhill. Chegue em primeiro e ganhará acima de 3400 pontos.

Jogar como Fast Eddie:
Chegue em primeiro em Powder Hill, com pelo menos 3400 pontos.

Controle o "replay":
Quando o "replay" está a ser visto, carregue em "L" para "slow motion", ou em "D" para fazer uma "pausa".

Controle a câmara:
Durante o jogo, prima "select" para escolher vários ângulos de visualização das câmaras.

(Macintosh)

Quest for Glory 5: Dragon Fire

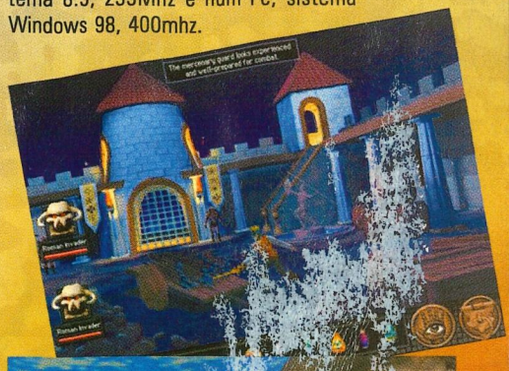
Opinião de António Barbot

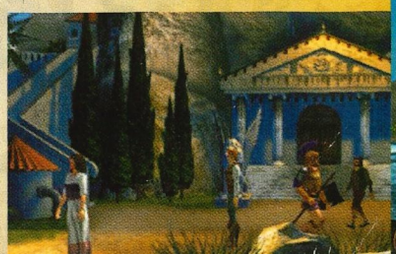
Caros leitores, apresento-vos a quinta sequela de Quest for Glory. Desde há muito que Quest for Glory está presente no mundo dos jogos, mas não de um modo tão significativo e brilhante como se apresenta Quest for Glory 5: Dragon Fire. De facto, este jogo fugiu à regra gráfica dos anteriores, pois sofreu uma tremenda inovação e melhoramento. Como falo de jogos para Macintosh, não posso divagar muito sobre a série Quest for Glory, pois dos anteriores o único que saiu para Mac foi o Quest for Glory 1.
Mesmo assim, sinto que posso falar livremente do actual, pois felizmente a "Sierra" preocupou-se em fazer uma versão Macintosh. Aliás, é PC/MAC, que dá para ambos o computadores. Mas falemos deste grande título: a jogabilidade é muito boa, e pode-se utilizar o rato ou o teclado (eu prefiro utilizar o teclado, pois julgo que dá mais jeito, mesmo nas lutas com os soldados invasores ou monstros); dos gráficos só é possível elogiá-los, pois a qualidade é deveras muito boa estando todos os movimentos dos personagens detalhados ao pormenor.

O objectivo do jogo é bastante semelhante aos dos anteriores. Somos um herói que tem de salvar uma terra que se encontra subjugada por todo o tipo de "maldições". A nossa árdua tarefa é eliminar o mal, e fazer prevalecer o bem. Neste jogo podemos escolher uma de quatro personagens: Fighter, Wizard, Thief e Paladin. A escolha de um, irá apresentar um certo tipo de jogabilidade. Quero com isto dizer que, consoante o herói que escolhemos, haverá escolhas diferentes durante o jogo. Exemplificando: o Thief e o Paladin são personagens opostas, pois enquanto um é totalmente desprovido de moral e ética, ou outro segue-as à regra, por assim dizer. Por isso há que estar atento ao que fazemos, para não piorar a imagem do nosso herói. Também os modos de luta são diferentes: o Fighter luta com escudo e espada (ou outra arma); o Thief aproxima-se das "vitimas" e aplica-lhes o "Blackjack"; o Wizard lança feitiços com um certa distância (pois ele não é muito bom com armas); e por fim o Paladin, que pode lutar como o Fighter, ou lançar um feitiço de paz para não ser atacado. O jogo pode ter fins (ligeiramente) diferentes, consoante as nossas decisões, embora no seu núcleo seja igual para todos. O que pode por vezes alterá-lo são os "casamentos": cada herói está "agrupado" com dada mulher, a que temos de levar flores, bombons, amuletos (para algumas), jóias e um anel. Estão assim agrupados da seguinte maneira: Fighter - Elsa; Wizard - Katrina; Thief - Nawar; Paladin - Erana. Bastante simples. Em Quest For Glory 5 enfrentaremos Hydras, iremos ao reino de Atlantida, ao mundo dos mortos.

Quanto às diferenças entre as versões, devo confessar que foi difícil detectar algumas. Ambas estão bastantes fieis, e demonstram poucas diferenças.
Depende da instalação do jogo, da placa gráfica (dos PC). Recomendo este jogo para aqueles que são fans de: "Monkey Island 3", "Kings Quest 8", e jogos do género. Lamento, no entanto, que para se obter o máximo do jogo, seja necessário uma instalação de aproximadamente 1 giga (1000 megabites). A instalação recomendada é de 500 megabites, o que também considero algo exagerada, mas não me admiro com tal tamanho sempre que jogo o Quest fo Glory 5, pois o jogo é simplesmente brilhante.

Este jogo foi testado num Macintosh, sistema 8.5, 233Mhz e num Pc, sistema Windows 98, 400mhz.





SUPER MÁRIO 64
GUIA DEFINITIVO!!! 2º PARTE

Nível 3 - O golfo dos piratas

Pressuposto: 3 Estrelas
Lugar: A primeira porta da parte direita do castelo.
Descrição: Um lugar muito misterioso. No fundo encontra-se um navio com uma enguia de olhos verdes que pode trazer problemas.

Estrela 1 (Estrela 15)

Objectivo: Recolha os segredos do navio e deixa-o aparecer a uma altitude positiva.
Indicação: Salta para a água e nada para o navio. Vai para o buraco que tem a enguia e olha para ela. Agora vai de novo buscar ar e volta, que a enguia já não está lá. Vai para dentro do navio e abre os quatro cofres na combinação certa. Para cada que conseguires, irás ganhar uma borbulha de ar. Na parte de trás abre o primeira cofre. Agora vai para a direita, para o segundo cofre. Depois a do lado esquerdo e por último a do meio. Agora o navio aparecerá por cima da água. Salta com Mário sobre as plataformas, mas cuidado que podes escorregar. No ponto mais alto, a Estrela estará escondida numa caixa amarela.

Estrela 2 (Estrela 16)

Objectivo: Atrai a enguia para fora da sua gruta e agarra a Estrela.
Indicação: Já que o navio está fora da água, a enguia tem de encontrar uma nova casa. Agora ela está numa pequena gruta pouco debaixo da água.
Se encontras a enguia, nada rapidamente para cima para obter oxigénio. Volta agora para baixo e fica encostado à parede. A enguia vai tentar morder-te, mas não te preocupes que nada vai acontecer-te. Depois de algum tempo, a enguia sairá, mas voltará de novo. Atrai-a outra vez e agarra depressa a Estrela.

Estrela 3 (Estrela 17)

Objectivo: Encontra e abre os cofres na segunda gruta.
Indicação: Perto da gruta da enguia vais encontrar uma outra gruta ainda sem água. No fim dessa gruta vais encontrar quatro cofres. Começa com o cofre do meio perto da parede e continua com o da esquerda. Depois abre o cofre da direita e já só falta um. A Estrela aparece dentro dos quatro cofres.

Estrela 4 (Estrela 18)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: A primeira está na primeira concha, a segunda na segunda, a terceira na terceira e a quarta na quarta concha. A quinta está ao pé dum amigo rosa. A sexta está em cima da parte central do navio. A sétima e a oitava ficaram em cima da parte final do navio. A Estrela ficará na ponta do navio.

Estrela 5 (Estrela 19)

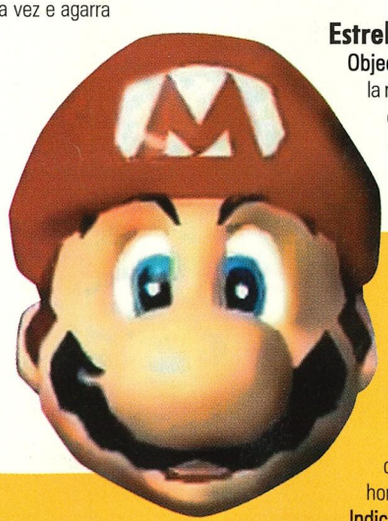
Objectivo: Alcança a Estrela no ressalto da parte esquerda.
Indicação: Fala com o amigo rosa para activar o canhão. Vá para o outro lado e salta no canhão. Vai para a ponta esquerda das três. Se alcançares a ponta, faz um salto de trás para o ressalto e acharás a Estrela numa caixa amarela.

Estrela 6 (Estrela 20)

Objectivo: Busca a Estrela do turbilhão.
Indicação: Primeiro precisas do boné de metal (antes carrega no interruptor verde) para poder andar no fundo. Procura um boné de metal e rapidamente vai para o turbilhão e procura a tua Estrela (deves andar muito depressa porque o poder do boné não durará para sempre).

Estrela 7 (Estrela 21)

Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.
Indicação: 28 acharás no fundo; 24 em cima da água; 6 moedas estão nas caixas; 3 nas caixas amarelas; 3 outras quando venceres inimigos; 6 azuis (30 normais) estão nas caixas azuis da gruta; 8 vermelhas (16 normais como na Estrela 4).



Nível 4 - A montanha da geada

Pressuposto: 3 Estrelas
Lugar: Segunda porta da esquerda na sala de entrada.
Descrição: Uma montanha cheia de gelo e geada onde se pretende orientar muito bem para não perder a orientação própria.

Estrela 1 (Estrela 22)

Objectivo: Entra na casa de madeira para uma corrida na pista de gelo.
Indicação: Primeiro entra pela chaminé na casa (como o Pai Natal) e salta na pista. Se conseguires essa pista difícil, só na madeira, treina até conseguires. Se conseguiste a pista, a Estrela está em cima da casa.

Estrela 2 (Estrela 23)

Encontra o seu bébé-pinguim. Leva-o de volta para o bébé-pinguim. Leva-o pela outra pequena pista [illegible] dos homens de neve. Sai da casa do um caminho de madeira e [illegible] a mamã pinguim. Fala [illegible] com ela, dá-lhe o bébé e irás [illegible] Estrela.

Estrela 3 (Estrela 24)

Objectivo: Faz uma corrida com o grande pinguim na pista de gelo.
Indicação: Entra novamente na casa de madeira onde um grande pinguim está à tua espera. Fala com ele e aceita o desafio. Vence-o e a Estrela é tua.

Estrela 4 (Estrela 25)

Objectivo: Recolhe todas as oito moedas vermelhas.
Indicação: A primeira está em cima da árvore no começo. A segunda fica ao pé da parede azul. A terceira encontrarás ao pé da parede perto da cabeça do homem de neve. A quarta está em cima da saída do funicular. A quinta fica no fim da ponte quebrada. A sexta fica em cima da árvore ao pé da montanha. A sétima está na plataforma por dentro das duas pontes à direita da segunda casinha de madeira. A chave está à direita da sétima. A Estrela fica no meio caminho para o pico da montanha.

Estrela 5 (Estrela 26)

Objectivo: Junta o corpo e a cabeça do homem de neve.
Indicação: Salta pela chaminé da casa na plataforma acima. Vai pela pequena pista até veres uma grande cabeça de neve. Fala um pouco com ela e corre pela pista de geada (não saia senão tens de começar de novo). Se conseguiste, espera que a cabeça e o corpo vão formar um grande homem de neve.

Estrela 6 (Estrela 27)

Objectivo: Encontra a Estrela no ressalto isolado da montanha com a ajuda do canhão.
Indicação: Antes de tudo fala com o amigo rosa que vais encontrar numa plataforma no ar ao pé do funicular. Volta agora para o começo do funicular e entra no canhão. Mete-te na árvore no ressalto e anda por cima de uma pequena ponte. Acaba com os inimigos.
Atravessa um grande abismo com um grande salto. Faz um salto de trás para alcançares o caminho de cima. Salta agora num pequeno canto da montanha, atravessa um caminho de gelo e a Estrela será tua.

Estrela 7 (Estrela 28)

Objectivo: Tens de recolher 100 moedas normais.
Indicação: 77 moedas estão na grande pista de gelo; 8 vermelhas como na Estrela [illegible] inimigos: [illegible] nas caixas azuis; [illegible] à volta da montanha.

Warps

1.1 - À direita do início [illegible] quebrada. O campo de [illegible] no caminho da ponte.
[illegible] duas [illegible] fim [illegible] segunda [illegible] Warp.

Continua na [illegible] ção

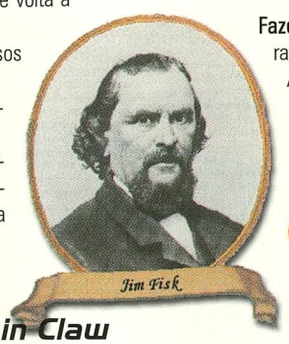
Do leitor Paulo Gomes - Gondomar

MIG - 29

Durante o jogo pressiona T para accionar o modo texto e digite os seguintes códigos:
youre here forever - invencibilidade
you got what i need - munições infinitas
Food goes here - carregar as minas
Big glup - reabastecer o depósito
Damn that corner - desactivar desastres
Chiliburger - reparar dano
Spindive - o avião não pode ser atingido
Parperairplane - avião de papel

Dominion

Durante o jogo carrega em Enter, introduz um dos seguintes códigos e volta a carregar em Enter
Lushee - aumenta os recursos
Infrared - mostra o mapa
Combustion - mata as unidades inimigas
Zipper - aumenta a velocidade de construção (o computador também beneficia deste código)



Captain Claw

Insere os seguintes códigos durante o jogo:
MPAPPLE - máxima saúde
MPBLASTER - máxima dinamite
MPBUNZ - toma o claw forte
MPCASPER - invisibilidade
MPDECVID - diminui a resolução
MPDEFVID - retoma a resolução normal
MPDEVHEADS - mostra a cabeça dos membros da equipa do jogo em vez dos tesouros
MPGANDALF - máxima magia
MPFPS - fotogramas por segundo
MPFRANKLIN - espada relâmpago
MPHAUNTED - transforma os inimigos em fantasmas
MPHOTSTUFF - espada de fogo
MPINCVID - aumenta a resolução
MPJAZZY - resolução 320x200
MPJORDAN - Claw passa a saltar mais alto
MPKFA - modo God
MPLOADED - máximas munições
MPMOONGOODIES - tesouros a balançar
MPOBJECTS - mostra o número de objectos no ecrã
MPPENGUIN - espada de gelo
MPPLANALLDAY - vidas infinitas
MPPOS - mostra a posição global
MPSHADOW - Claw transforma-se numa sombra
MPSPOOKY - torna Claw invisível
MPSTOPWATCH - mostra um cronómetro no topo do ecrã
MPSUPERTHROW - modo Super Throw
MPWIMPY - Claw fica fraco
MPVADER - invencibilidade

Age of Empires: Rises of Dome

Insere os seguintes códigos no menu de conversação:
Xing arthur - transforma os pássaros em dragões (999 WP)
pow big mamma - dá-te uma nova unidade (Baby Prez - 500 WP, 50 str, 10 arm, 15 rng)
convert this! - dá-te um novo tipo de padre que mata os inimigos com um raio (Saint
Francis - 25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng)
stormbilly - dá-te um robô (Zug 209 - 100 HP, 20 str, 10 arm, 15 rng)
grantlinkspence - surpresa ....

Railroad Tycoon 2

Fazer as cidades crescer - durante o jogo carrega no Tab. Agora digita viagra no cursor verde da parte inferior do ecrã.

Get Medieval

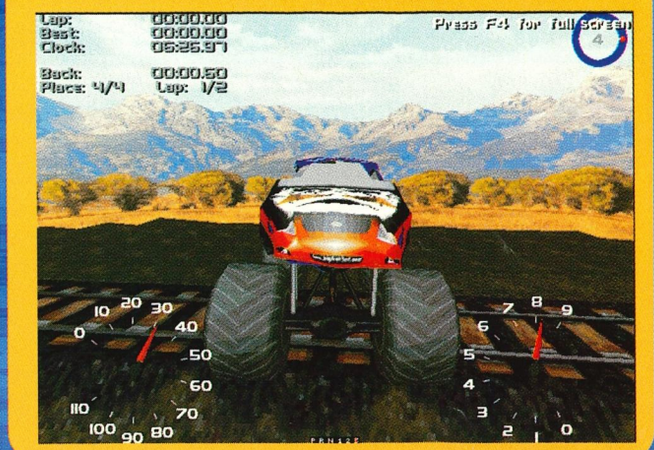
Códigos:
Protectme - melhor armadura
Diediedie - arma com upgrade total
Thereisnotry - completa os níveis Dungeon1 e Dungeon2

Slogo: Mobile Armor Division

Modo Cheat - carrega na tecla T para acederes à função de fala, onde deves digitar os seguintes códigos:
Mpgod - modo God
Mpkça - todas as armas, munições e saúde
Mphealth - máxima saúde
Mpammo - máximas munições
Mparmor - armadura completa
Mppos - activer / desactivar amostragem de coordenadas
Mpcamera - ajustar ângulo da câmara
Mplightscape - ajustar luminosidade

NHL 99

Códigos:
AWAYGOAL - a equipa da casa ganha um golo
HOME GOAL - a equipa de fora ganha um golo
MANTIS - os jogadores, ficam com pernas e braços maiores
NHLKIDS - os jogadores ficam do tamanho de crianças
PENALTY - causa uma grande penalidade
INJURY - causa uma lesão
VICTORY - inicia um fogo de artifício por cima do ringe
FLASH - flash de uma câmara



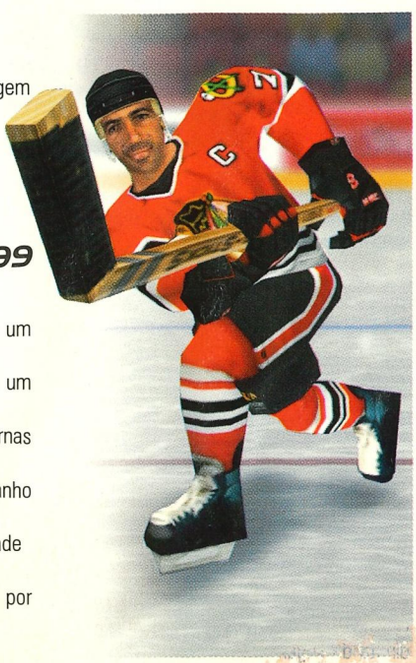
Monter Truck Madness 2

Pista secreta Graveyard:
Quando estiveres a correr em Scrapyard Run, vai até ao quarto Checkpoint. Procura um edifício com um camião à porta e uma vedação. Atravessa a vedação e vira à esquerda na estrada circular. Vira para o carreiro à esquerda e entra num recinto vedado à direita. Aprecia a mensagem: The Terror has been unleashed.

Do leitor Pedro Freitas - Braga

Reloaded

Na escolha de personagem escreve:
ILOVEMYTEDDY - personagem Extra
No ecrã de opções escreve:
IWANTTOWIN - escolher nível
Durante o jogo põe em pausa e escreve:
RLSEFISGOD - armas, energia, etc.
Na escolha do tipo de jogo escreve:
RLGOD - invencibilidade.



Andretti Racing

Escolhe começar a carreira e no lugar do nome escreve:
CHAO BROS - Indy Cars
PEACEFUL OCEAN - Stock Cars

CaesarII

Durante a partida escreve
TARMAC - Cheat Mode
CHRISEDWARDS - todas as armas
ARLOEISENBERG - vidas ao máximo
BHARDIN - Barreira invulnerável

Harvester

Bruce - God mode
Nick - Full Health
Murderer - extra guns
Son of sam - extra items
Dustin - ????
Boston Strangler - level 1
Helter Skelter - level 2
Charles Manson - ultimo nível

Pray For Death

Escrever no ecrã Créditos:
MEETTHEGUYS - Jogo alternativo.
SENDMEFASTER - Jogo rápido.
TOONSOUND - Sons diferentes.
NEEDNOBATTERIES - ????
BLOOBABLOOBA - ????
YEOLDEGAME - ????

Skapander

Escrever durante a partida:
SKAFUL - Todas as armas e energia ao máximo.
SKANEX - Passar de nível.
SKAPLOD - ??????

Street Racer

Escrever no ecrã de opções, códigos para o modo Championship:
TRAFIK - Taça de Prata
NEJATI - Taça de ouro
GINGAL - Taça de platina
TURGAY - Menu de opções modificado

PC Rayman

Escrever durante uma partida:
RAYLIVES - 99 vidas.
GOLDFIST - ?????.
POWER - Todos os poderes.
RAYWIZ - 10 tings.
RAYPOINT - Energia máxima.
WINMAP - Nível seguinte.
ALLWORLD - acesso a todos os rounds
CBRAY-????

Do leitor João Cardoso – Palmela

SAT The Lost World

Joga com o Caçador:
Password YYXYZYYYXZXY.
Escolher níveis a partir dos Options:
Password: XAXYYYYYZXYY.
Joga com a mulher:
Password YYXYZYYYZXYY.
Joga com o Rex:
Password AYYYXYXYYZYY.
Joga com o Raptor:
Password ZXYYYZXYXYXY.
Vê as galerias dos Dinossauros:
Password XZXYXYYYZXYY.
Vê a Galeria do Compy:
Password: AYXYXXZXZZYY.

Do leitor Luís Serrano – Ponte de Sôr

PSX Test Drive Off Road 2

Autocarro escolar:
Escolha o modo single race ou world tour. No ecrã de selecção de transmissão mantenha select pressionando e carregue em 21, cima, L 2 baixo, baixo, L 2, L 2 e R 2.
Carrinha dos gelados:
Escolha o modo single race e no ecrã de selecção de transmissão mantenha select pressionando e carregue em R 2, L 2, L 2, baixo, baixo, L 2, L2, e R 1.

PSX Metal Gear Solid

Strip no elevador:
Acabe o jogo 2 vezes no mesmo cartão de memória, grave um jogo pela terceira vez e Snake mudará de roupa no elevador.
Derrotar Psycho Mantis:
Antes de tentar derrotar Psyco Mantis, li[illegible] o seu comando na slot do segundo jo[illegible] pressione qualquer botão. O ecrã [illegible]preto e a palavra HIDEO deverá [illegible]verde, no canto. Após alguns [illegible]lerá lutar contra Psycho Mantis [illegible]dois. Isto representa uma [illegible]visto a personagem não [illegible] onde o jogador se diri[illegible] preparada para reagir [illegible] pela slot 1.

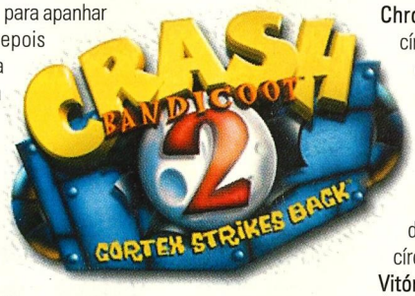
[illegible] a fazer o Ninja subir para [illegible] atordoado terá tem[illegible]m que haja

PSX Resident Evil 2

Armas secretas:
Começe o jogo no nível normal e finalize os cenários A e B. Para ganhar as armas, use os sprays, não salve durante o jogo e termine cada cenário em menos de 3 horas. Use os dados que salvou no cenário anteiror. As armas estarão em qualquer baú, no próximo cenário.
* usar as armas secretas, baixa o seu ranking no final do jogo.
Jogar com Hunk:
Comece o jogo no nível normal, e finalize os cenários A e B. Não use os sprays, não salve durante o jogo e finalize cada cenário em menos de 3 horas. Use os dados que salvou no cenário anterior.
Filme D escondido:
Entre nas S.T.A.R.S. Office, no segundo andar da delegacia e reviste a escrevaninha até achar o filme. Em seguida, vá para a sala escura no 1º andar e revele-o.
Jogar com Tofo:
Inicie 1 jogo no nível normal e finalize 6 cenários consecutivos A e B tirando o Rank A. Para isso, não use sprays, não salve e finalize cada cenário em menos de 3 horas.
Special Keys:
Jogue no nível normal. Vá até a escada que está logo em frente à entrada da delegacia para encontrar Brad. Não deve apanhar nenhum item. Após encontrá-lo, entre na delegacia, apanha munições necessárias e volte para detoná-lo. Aí é só apanhar a chave.

PSX Crash Bandicoot 2

Vidas Infinitas:
Vá ao nível secrets em Unbearable. No meio do caminho, há uma caixa e um arco com frutos. Use a caixa para apanhar 2 vidas extras, depois mata-te. Volte a este sítio e repita as vezes que quiseres.
Booo Warp:
Quando estiver no meio da plataforma de um warp room, pressiona e segure L1, L2, R2, R1 e triângulo. Você conseguirá ir para o próximo chefe ou para o anterior.



PSX Final Fantasy 7

Limit 4 de Tifa:
Vá para Nibleheim com Tifa. Entre na casa e toque o piano: X, quadrado, triângulo, L1 + triângulo, L1 + quadrado, X, quadrado, triângulo, L1, +, X Círculo, X, quadrado, X e Start. Ganhe a final Heaven.
Mithrill:
Se o número de batalhas for superior a 100 e os 200 últimos algarismos iguais e ímpares (111, 133, 155, 177, etc) ganhas a Mithril. Troca na cabana a nordeste de Gongaga e ganhe a Great Gospel, o limit 4 de Acmio.
Melhor Arma de Cid:
Fala com o velhinho da Rocket Town 3 vezes e ganhas a melhor arma.
Senha do Cofre:
Os números são 36, 10, 59 e 97. Pressione 0 para cada número.

PSX C.C. Retaliation

Modo Cheat: Clique em Team com Cancel (normalmente C) use o ponteiro para escolher as formas abaixo na barra de ferramentas pressionando Cancel em cada uma. Deve clicar sobre as formas na barra e não nos botões do comando.
Invencibilidade: quadrado, X, Círculo, X, triângulo, triângulo.
Nome completo: triângulo, triângulo, X, círculo, triângulo, quadrado.
Para bomb: X, X, X, círculo, triângulo, quadrado.
Chronoshift: quadrado, círculo, triângulo, X, círculo, círculo.
Dinheiro para a população: quadrado, X, quadrado, X, quadrado, círculo.
Dinheiro: X, X, quadrado, círculo, círculo, círculo.
Vitória Instantânea: círculo, círculo, triângulo, X, X, quadrado.
Derrota instantânea: círculo, X, círculo, quadrado, quadrado, X.
Ataque nuclear: círculo, X, círculo, círculo, X, quadrado.
Dar nomes aos civis: quadrado, quadrado, círculo, círculo, triângulo, triângulo.
Missões Ant: Complete o jogo 1 vez e altere o nível de dificuldade, para Hard. Inicie agora uma campanha e vá até Inglaterra para aceder às missões A.

PSX Moto Racer II

Introduza os códigos no menu principal, com o cursor a acender a opção Start deverás ouvir um sinal sonoro a confirmar a introdução correcta do código.

Para ver a equipa de programação carrega: Círculo, triângulo, quadrado, R1, L2, L1, R2, quadrado, círculo, X.
Para ver o filme pressione X, com o cursor na opção Start.
Para saltar mais alto nas motos pressione: Esquerda, Esquerda, seta para cima, seta para cima, Direita, Direita, seta para baixo, seta para baixo, quadrado, triângulo, X .
Reduzir a velocidade aos oponentes: Círculo, triângulo, Direita, Esquerda, L1, R1, X
Motos ultra rápidas: Seta para cima, seta para cima, seta para cima, Esquerda, Direita, triângulo, X
Modo Mirror, Practice: Seta para baixo, seta para cima, Direita, Direita, Direita, L 1, R 1, X
Modos Mirror, Reverse, Mirror / Reverse e Ultimate Championship: R 2, L 2, Direita, seta para cima, Direita, triângulo, círculo, quadrado, X

PC Caesar 3

Clique com o botão direito do rato num poço e prima ALT + K e introduza um dos códigos:
ALT + C – mais dinheiro
ALT + V – promoção instantânea

Do leitor Fernando Alvarino

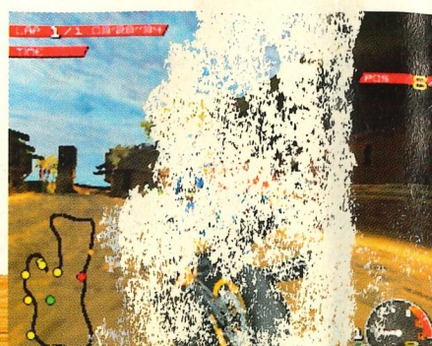
PC Dark Forces

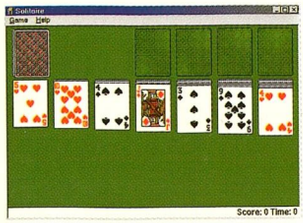
Mantenha a tecla caps lock activada e escreva:
LADERLIT - congela todos os inimigos
LAIMLAME - activa a invencibilidade
LAPOSTAL - fornece todas as armas, munições e power-ups
LARANDY - super carga para as armas
LAUNLOCK - activa todo o inventário
LACDS - mostra o mapa completo do nível
LASKIP - salta para o nível seguinte

Do leitor Hugo Jorge – Massamá

PC Solitaire

Provavelmente este é o jogo mais jogado no seu PC, pelo menos no do seu trabalho... Durante um jogo no modo Draw Three,





pressione CTRL + ALT + SHIFT quando estiver a clicar no baralho. Desta forma poderá tirar apenas uma carta em vêz das três previstas.

PC Theme Hospital

Matar ratos: Introduza o número 7287 no fax do hospital e pressione o botão verde grande para, depois de vencer o nível, passar directamente para um outro onde pode matar ratos.
Mais dicas: introduza o número 24328 no fax do hospital para poder usar os seguintes códigos durante o jogo:
SHIFT + C - dá-lhe $10.000 em dinheiro
CTRL + C - todo o trabalho de pesquisa fica completo
CTRL + Y - fim do ano
CTRL + M - final do mês
Escolher nível: Corra Theme Hospital a partir do DOS "HOSPITAL - Lxx" O xx diz respeito ao nível em que pretende jogar. Depois basta introduzir no lugar do xx número respeitante ao nível pretendido.

PSX Sonic CD

Introduza as seguintes passwords no ecrã Start:
Teste de som - Baixo, Baixo, Baixo, Esquerda, Direita, Espaço
Pontuações máximas - Direita, Direita, Cima, Cima, Baixo, Espaço
Seleccionar nível - Cima, Baixo, Baixo, Esquerda, Direita, Espaço

Do leitor Sérgio Caixinha – Caneças

SAT Sega Rally Championship

Para obter a pista secreta Lake Side, no menu [illegible] pressionem em X, Y e Z ao mesmo tempo.

Vão ao modo Attack e na selecção de pistas reparem que ela já aí está.
Para a obterem, mas no modo Championship, façam o mesmo, mas vão ao modo Championship.
Escolham o carro, e na selecção de pistas carregue para o lado várias vezes (lado direito) e o desenho do nível aparecerá.

SAT Virtua Fighter 1 / 2

Nos jogos Virtua Fighter 1 e 2 tenho duas dicas para o primeiro e uma para o segundo:
Na selecção de personagens pressionem baixo, cima, esquerda e direita e A ao mesmo tempo (esta dica também é para o 2º).
Para terem um menu de batota, quando aparecer Press Start Button pressionem 12 vezes cima e depois carreguem em Start.
Vão às Options e se ouvirem K.O.
Coloquem o cursor em cima de Exit e voltem a carregar mais uma vez para baixo, depois carreguem em A.
Aqui está o menu.
Para jogarem sem o ringue, depois de jogarem e ganharem carreguem em A, B e C ao mesmo tempo. Deixem de pressionar A,B e C e carreguem em Start.
Comecem a jogar outra vez e sem o ringue.

Nota: Quando ganharem, aparecem imagens, e é nessas imagens que pressionam A,B e C.

PSX Micro Machines V3

Quando estiverem a escrever o vosso nome (ou seja, quando aparecer o quadro onde se escreve o nome) escrevam Cat Lives para ganharem nove vidas.
Para diminuir a velocidade dos carros, durante a corrida pressionem e carreguem em círculo, triângulo, quadrado, X, quadrado e X.

PC Destruction Derby 2

Quando aparecer o menu, carreguem e escolham o modo Stock Car e depois Championship e escrevam como vosso nome MACSrPOO.
Saiam e voltem a fazer o mesmo mas escolham Practice e obtenham todas as pistas.

Do leitor Fábio Bastos – Sever do Vouga

"O meu nome é Fábio Bastos, sou natural de Aveiro, mais propriamente de Sever do Vouga, e vou enviar truques para os jogos Rush 2 Extreme Racing USA e Nagano Winter Olimpics 98 para a N64.
Mas, para já, gostava de vos felicitar pelo grande sucesso desta revista, pelo seu conteúdo, o seu preço e a participação de todos os leitores. Espero que ela continue perfeita e informativa como sempre e que se torne semanal."
Fábio

N64 Rush 2 Extreme Racing Usa

Menu Cheat:
No ecrã do Setup mantenha pressionados L, R e Z. Ainda com estes pressionados carregue nos quatro botão C, deverá aparecer uma opção Cheats debaixo de Audio. Para aceder aos códigos no menu Cheat coloque o cursor em cima do código que pretende e mantenha pressionados L + R + Z. Enquanto eles estiverem pressionados, carregue em todos os botões C de duas a cinco vezes. Cada código requere que os botões C sejam pressionados diferente número de vezes.

N64 Nagano Winter Olimpics 98

Esquiar de Cabeça:
Entre no modo Olympic e escolha Freestyle Aerials. Escolha agora uma habilidade e não pressione botão nenhum enquanto desce a montanha. Espere até ter saído da rampa e pressione rapidamente B. Se aterrar, o seu esquiador dará um salto para a frente e aterrará de cabeça. Continue a descer a montanha e verificará que o jogador vai com a cabeça na neve.

Do leitor Hugo

SAT Manx TT - Super bikes

No ecrã de selecção de jogo carrega L+R+X+Y+Z.
modo ovelha: No ecrã de selecção de transmissão carrega cima – cima – baixo – baixo – esquerda – direita – z + y

SAT Tomb Raider

Todas as armas e munições ilimitadas:
Vai ao iventory screen e carrega X+Y+X+Y+Z+Z+Z+Z+Y+Z+Y+X+X+X.
Saltar de nível:
Vai á última página do passaporte e carrega Z+Y+Z+Y+X+X+X.

Do leitor João Silva – Almodovar

SAT Resident Evil

Para activar o BATTLE MODE tens de ter pelo menos um jogo gravado. Introduz um comando na segunda saída da consola e no ecrã quando pedir para premir START pressiona simultaneamente X, Y —e Z e prime START. Deverás ouvir uma "vozinha" a dizer RESIDENT EVIL. Prime START no CONTROLE 1. Terás acesso à opção BATTLE MODE. Ao aceder a este modo começarás a jogar o jogo que previamente tinhas gravado com todas as armas e POWER-UPS possíveis.

SAT Marvel Super Heroes

Jogar como Dr. DOOM:
Joga um jogo no modo SINGLE PLAYER. Quando seleccionares a tua personagem, segura START e pressiona BAIXO duas vezes. Pressiona soco suave, médio e violento, por esta ordem.

Jogar como ANITA:
Depois de introduzires os códigos para jogares com Dr. DOOM regressa ao ecrã de selecção das personagens. Depois segura START e pressiona CIMA, DIREITA, BAIXO, ESQUERDSA, CIMA, DIREITA, BAIXO, ESQUERDA, CIMA.
Finalmente pressiona SOCO SUAVE, MÉDIO e VIOLENTO por esta ordem.

Do leitor Telmo Fernandes – Forte da Casa

"Eu sou o Telmo Fernandes, leitor assíduo da S. J. e vou estar disponível a mandar todos os códigos que eu tiver para poder ajudar todos maníacos dos jogos. Aqui vão páginas recheadas de códigos para vocês... Em breve receberão noticias minhas, com mais códigos, é claro.. Todos estes códigos são para PC/CD-ROM."
Telmo

PC Warcraft II - Tides Of Darkness

- **VALDEZ** - 10000 de óleo
- **MAKE IT SO** - avança o processo de construção
- **GLITTERING PRIZES** - 10000 de óleo/ouro, 5000 de madeira
- **THERE CAN BE ONLY ONE** - Directo ao final do jogo
- **SPYCOB** - Um pouco de óleo extra
- **ON SCREEN** - E fez-se dia
- **UNITE THE CLANS** - Vitória fácil
- **YOU PITIFUL WORM** - Derrota ainda mais fácil
- **EVERY LITTLE THING SHE DOES** - Montes de magia
- **DECK ME OUT** - Upgrade imediato
- **NEVER A WINNER** - Assim ninguém ganha
- **TIGERLILY** - Este nível não me serve
- **TITLE** - Uhau que SPEED

PC Starcraft

- **POWER OVERWHELMING**- Modo God
- **OPERATION CWAL** - + Velocidade a construir
- **THE GATHERING**- Energia infinita
- **NOGLUES** - O CPU não consegue utilizar energia
- **GAME OVER MAN** - Perda imediata
- **STAYING ALIVE** - Continua a jogar depois de ter acabado a missão
- **SHOW ME THE MONEY** - 10000 minerais e gás
- **THERE IS NO COW LEVEL** - Completa-lhe a missão
- **BREATHE DEEP** - 500 gases vespene
- **WHATS MINE IS MINE** - 500 minerais
- **SOMETHING FOR NOTHING** - Tudo o que tem disponível é melhorado
- **BLACK SHEEP WALL** - Mostra-lhe o mapa todo
- **MEDIAVAL MAN** - Faz upgrades gratuitos às unidades
- **MODIFY THE PHASE VARIANCE** - Possibilidade de construir tudo
- **WAR AINT WHAT IT USED TO BE** - Desactiva guerra de nevoeiro
- **FOOD FOR THOUGHT** - Permite-lhe construir mais unidades
- **OPHELIA** - Salta para qualquer missão

PC Mortal Combat3

-Digite MK3 na PROMPT do DOS, para inserires os códigos:
- **8000** - Modo Turbo
- **9966** - Lutar de Costas
- **1995** - Jogadores Invisíveis

PC Time Comando

- **Nivel 1**- MIDLZGGE
- **Nível 4**- BCJAKKFY
- **Pirates**- FVDXNFNS
- **Wild West** - GXNJDFGA
- **Future** - DAHEPWKW
- **Beyond Time** - OOEQBLBY
- **Modern Wars**- OQTYXAJO

PC Tyrian

Quando estiver no menu de opções para ter acesso a mais duas naves digite um dos seguintes códigos:
-STORMWIND
-TECHNO

PC Nba Live' 98

No ecrã principal prima ROSTERS, depois seleccione CREATE CUSTOM TEAM. Introduza os nomes abaixo para aceder às equipas costumizadas, que lhe dão acesso às equipas secretas:

EA Europals
Hitmen AllSorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Hidlers
Hitmen Pixels
QA Campers
QA DBuggers
QA Testtubes
TNT Blasters

PC Frogger

Durante o jogo prima ESC e introduza os seguintes códigos:
- **NO MORE ROAD SPLATS** - Vidas infinitas
- **SHOW ME MORE ZONES PLEASE**- Todas as áreas
- **WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME** - Todos os níveis

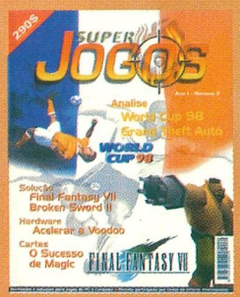
PC Dark Earth

99 BALAS - Escolha a espingarda para primeiro item do seu inventário. Salve o jogo e repare na quantidade de munições que tem. Com o editor hex, edite o jogo que tinha previamente salvo. Avance até à linha 000c760. Aí deverá encontrar o código da espingarda (0B55A e 0B07E). Deverá encontrar um número de dois dígitos correspondente à quantidade de munições que tinha no jogos que acaba de salvar. Altere esse número para 60 e ficará com 99 balas.
Durante o jogo prima P para fazer pausa. Introduza FORTYTWO e prima ENTER. A frase EASY MODE ON aparecerá no ecrã confirmando que o código foi introduzido correctamente. Em seguida introduza os seguintes códigos:
- **CTRL+D** - Vida completa
- **D** - O oponente fica só com uma vida
- **DWARF** - Anão
- **BAFFE** - Mãos grandes
- **BIGFOOT** - Pés grandes
- **BIOHEAD** - Cabeça grande
- **NORMAL** - Personagem normal
- **MUCHBETTER** - O Arklan solta-se

PC Mechwarrior 2

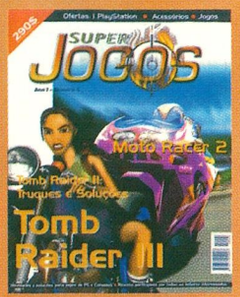
Prima CONTROL+ALT+SHIFT enquanto digita:
- **superfunkicalifragisexy** - Invulnerabilidade
- **iseenfireandiseenrain** - Munições ilimitadas
- **oooohhhlllaaalllaaa** - Pista quente
- **itsdabooom** - O alvo auto destroi-se
- **crazysexycoo** - Jump Jets infinitos
- **inmybeautifulballon** - Dá-lhe mais Jump Jets
- **likethecomstarbaby** - Sucesso na missão
- **ontimeeverytime** - Tecla de compressão activada
- **antijolt** - Expansão de tempo activada
- **bubbleboy** - Esferas baloiçantes
- **beholdmyglory** - Modo Imfree-eye activado
- **undflashyflashy** - Agrupamento automático activado
- **walkthisway** - Atrair o inimigo
- **wediditagain** - Igual a Dorcs em MW2
-

Nº 1



Nº 2

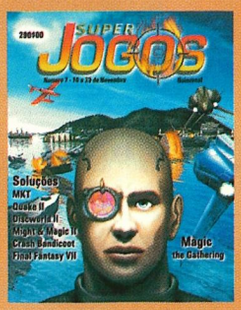
Nº3



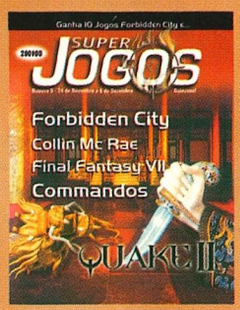
Nº 4

Nº 5

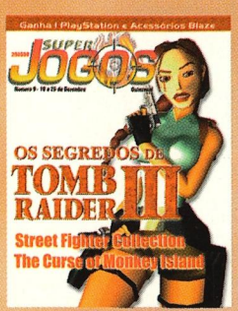
Nº 6



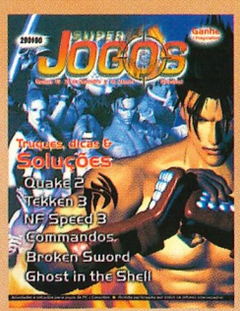
Nº 7



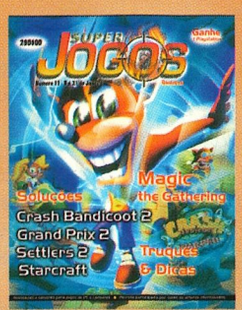
Nº 8



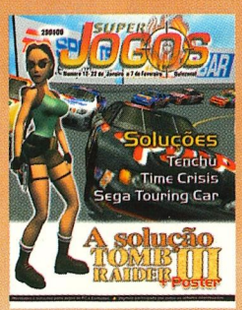
Nº 9



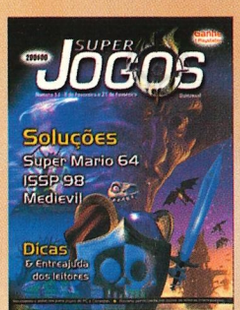
Nº 10



Nº 11



Nº 12



Nº 13

Nº 14

Nº 15

Nº 16

Poupe 600$00

Cupão de Assinatura

SIM Desejo assinar a revista Super Jogos

☐ 2.880$00 SUPER JOGOS
12 Edições a partir do nº ____

Dados pessoais

Nome: _____

Morada: _____

Código Postal: ____ — ____

☐ Já sou assinante, com o número _____

Cada revista: 290$00

ASSINALAR OS NÚMEROS PRETENDIDOS: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16

No valor de _____ $

Preencha e envie este cupão num envelope, sem necessidade de selo para:

Super Jogos
REMESSA LIVRE 11016
1032 LISBOA CODEX

☐ V.Postal

☐ Cheque do Banco _____

no valor de _____ $00

à ordem de Galileu Galilei, Lda

☐ Debitem no meu Visa/Master[illegible]/Eu[illegible]

Valid. ___/___

[illegible] DOS CARTÕES VISA [illegible] OU MULTIBANCO

Assinatura _____

Nome: _____

Morada: _____

Código Postal: ____ — ____

Envio ☐ Vale Postal ou ☐ Cheque do Banco _____ à ordem de Galileu Galilei, Lda

Debitem no meu Cartão de Crédito nº _____ Valid. ___/___

Assinatura _____

NÃO SÃO ACEITES OS CARTÕES VISA ELECTRON OU MULTIBANCO

Rem[illegible]
103[illegible]

SUPER JOGOS
Ano 1
Edição nº17
Quinzenal
Edição
5 a 18 de Abril de 1999
ICS - 121991
Dep. Leg.-125 500
ISSN 0874-212X

Tiragem desta Edição:
25. 000 Exemplares

PROPRIEDADE:
GALILEU GALILEI
Soc. de comunicação, Lda

Registo DGCS 219 992

Sede:
Av. da Republica, 83-5º
1050 LISBOA

Colaborações:
Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX

Director: Sérgio Alves

Redacção:
Ricardo Sérgio,
Pedro Filipe

Recepção e assinaturas
Inês Lopes
Célia Basilio
M. Conceição Duarte

Relações Públicas:
Mª Jesus Alves

Produção:
Mapril Santos
Jorge Almeida

Telef.s: (01) 793 52 24
Telefax: (01) 222 95 95

Email: galileu@mail.eunet.pt

Internet:
http://www.ciberlandia.com

Impressão:
Mirandela S.A.
R. Rodrigues Faria 103
1300 LISBOA

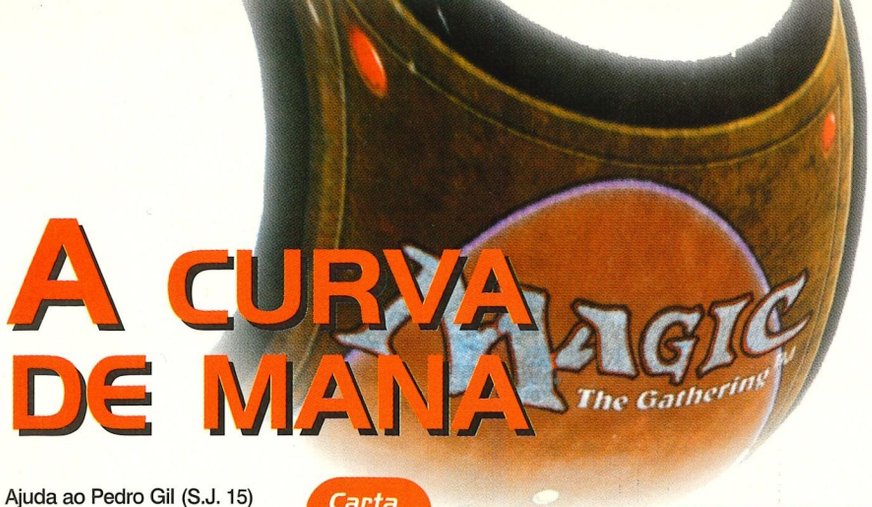
Distribuição:
ELECTROLIBER,lda

A Super Jogos é uma publicação independente, portuguesa e não uma tradução.
Todos os direitos são reservados aos editores, Galileu Galilei - Soc. de Comunicação, Lda., sendo proibida a reprodução ou cópia de qualquer parte desta revista incluindo na Internet.
Exceptuam-se os casos devidamente solicitados e autorizados.

Para participar no conteúdo da Super Jogos apenas tem de fazer o seguinte:
- Enviar-nos um mail, carta ou fax com a sua sugestão, dica ou crítica

superjogos@mail.eunet.pt

Remessa Livre 11016
1032 LISBOA CODEX



A CURVA DE MANA

Ajuda ao Pedro Gil (S.J. 15)
Do leitor Luis Andrade – Lisboa

Carta

"Caros Amigos :
Compro a Superjogos e acho-a uma revista fantástica! Pequena em tamanho mas enorme em conteúdo. Chamo-me Luís e sou jogador de Magic embora goste muito de todos os jogos de computadores e de consolas.
Já tive consolas Segas, Spectrum e actualmente tenho um Compaq Presário que considero uma óptima máquina de jogos. Hoje venho falar de magic que é o meu forte. Em breve poderei colaborar falando de estratégias para os torneios."
Luis Andrade

Olá, Pedro! Pedes para analisar o teu baralho e depois tens algumas ideias sobre expansões recentes que eu também quero falar.
O teu baralho é uma espécie de slight, espécie porque anda lá perto. Actualmente existe uma regra de "jogador" que se chama "curva de mana". O que é ? Como funciona ?

Curva de mana é a possiblidade de um baralho funcionar com um mínimo de mana possível:

10-12	criaturas a custar 1 mana específico.
4-6	criaturas a custar 2 mana específico.
4	criaturas a custar 3 mana específico.

Colocando esta questão tens só 16 criaturas! É pouco, coloca assim:
4 Ball Lightning - 4º e 5ª edição
4 Mogg Fanatic - Tempestade
4 Goblin Balloon Brigade - 4º edição
4 Goblin Lackey - Saga de Urza
4 Keeper of Kokus - Visões
2 Dwarven Miner - Miragem
2 Mogg Flunkies - Tempestade

São 24 criaturas das quais 16 funcionam com 1 de mana,4 funcionam com 2 de mana e 4 funcionam com 3 de mana.

Agora vamos às Mágicas instantâneas:
4 Raios - 4º edição
4 Incinerares - Miragem
4 Fireblast - Visões
São portanto 12 mágicas instantâneas sempre para jogar no fim do turno do adversário.

Coloco por fim os feitiços:
4 Goblin Grenade – Fallen Empires

Dá 40 cartas e falta acrescentar os terrenos:
4 Wasteland - Tempestade
16 Montanhas

Tens aqui um baralho com 60 cartas e falta só o sideboard:
2 Blood Moon – Dark
2 Anarquias – Ice Age
2 Câmara da Tortura – Tempestade
4 Explosão de Chamas – Ice Age e 5ª Edição
3 Fusão – Saga de Urza
2 Emissário do Domínio Igneo – Miragem

Experimenta o Baralho, se conseguires arranjares Forks coloca 3 e retira 3 cartas e os Cursed Troll são também bem vindos.

Acrescentar cartas
Do leitor Bruno Bandarra

"Olá, eu sou o Bruno Bandarra, queria que analisassem o meu Deck e dissessem que cartas deviam ser acrescentadas para o tornar melhor."
Bruno

Criaturas
2 Vorme Romperraízes
1 Vorme Crista de Pó
1 Timy, the Power Gamer
1 Espículo Soldado
1 Jiboia
2 Vampire Hounds
2 Parasitas da Mente
4 Carnófago
2 Douthi Ghoul
1 Degolador de Douth
1 Sacerdote de Gix
1 Vorme Angothiano

Mágicas
4 Survival of the Fitest
4 Rucuring Nightmare
2 Living Death
4 Dark Ritual
1 Culling the Next
1 [illegible]idão Diabólica

Artefactos
1 Livro de Mágicas
1 Grinstone

Terrenos
10 Pântanos
10 Florestas

Melhorar baralho
Do leitor Fernando Horta – Caneças

"Olá pessoal da Super Jogos, adoro a vossa revista, mas acho que poderiam também fazer críticas a jogos e dar-nos notícias dos últimos lançamentos. Gostava de saber se alguém poderia melhorar o meu baralho. Este é um mono-branco. Se alguém quiser trocar ou comprar cartas, mandem-me a vossa lista de cartas.
A minha morada é R. Major Rosa Bastos, 38 – 1675 Caneças"
Fernando

BARALHO
17 Planícies
3 Desencantar
4 Soltari Monk
3 Paladin en-vec
4 Tithe
4 White Knight
4 Cataclysm
4 Warrior en-Kor
1 Soltari Visionary
1 Aura of Silence
4 Soul Warden
3 Nomads en-Kor
4 Empyrial Armour
4 Soltari Priest

SIDEBOARD
1 Karma
2 Armageddon
3 Abeyance
3 Cursed Scroll
3 Spirit Link
2 Aura of Silence
1 Desencantar

Uma boa ideia
Do leitor João Guerra – Estoril

"Olá, eu sou o João e adoro Magic. Acho a ideia do Jorge Faria (SJ 13) muito boa. Então decidi também mandar a lista de cartas do meu baralho e de outros 2 baralhos que têm sido dos melhores em torneios. Gostaria que alguém fizesse uma crítica, por muito pequena que fosse, ao meu baralho, para eu poder melhorá-lo."
João

O Meu Baralho
Cartas Brancas
4 Cavaleiro Branco
3 Ordem do Escudo Branco
4 Jovem Cavaleiro
2 Warrior en-Kor
3 Desencantar
3 Cólera de Deus
2 Cruzada
Cartas Pretas
4 Cavaleiro Negro
4 Cavaleiro de Stromgold
2 Espectro Hipnótico
3 Dauthi Slayer
3 Terror
2 Lua Maligna
Terrenos
11 Planícies
11 Pântanos

Este baralhos são para jogadores experientes:

Movo Red Rampage
Artefactos – 4 Cursed Scroll
Criaturas – 4 Ball Lightning; 3 Fireslinger; 4 Ironclaw Orcs; 4 Jackal Pup; 4 Mogg Fanatic
Mágicas – 4 Fireblast; 3 Hammer of Bogardon; 4 Incinerate; 4 Shock
Terrenos – 18 Montanhas; 4 Wasteland
Sideboard – 3 Bottle Gnomes; 3 Dwarven Miner; 2 Dwarven Thaumaturgist; 1 Final Fortune; 1 Firestorm; 4 Pyroblast; 1 Shattering Pulse; 1 [illegible]ure Chamber

Academy Deck
Artefactos – 4 Lo[illegible]tal; 4 Mana Vault; 4 Max[illegible]id; 2 Scroll Ra[illegible]; 3 Vol[illegible]
Mágica[illegible]; 3 Intuition; [illegible]; 3 Pow[illegible]; 4 Tim[illegible]; 3 Tel[illegible]; 3 Cit[illegible]; Ac[illegible]; Isl[illegible]; [illegible]; 4 [illegible]; Red [illegible]; 4 W[illegible]

Portugal Media'99

OFFICE '99

Informática

EXPONOR

Clique para o futuro

Um mundo de soluções

para empresas e profissionais liberais.

Em exposição de 13 a 16 de Maio de 1999.

Media'99

- Sistemas de Informação
- Telecomunicações
- Consultoria e Serviços
- Internet
- Impressão Digital
- Soluções para Redes Informáticas

Informática

- Computadores Pessoais
- Serviços Informáticos
- Software Doméstico
- Componentes Informáticos
- Impressoras
- Formação Informática

OFFICE '99

- Mobiliário de Escritório
- Sistemas de Cópia
- Audiovisuais
- Equipamento e Acessórios para Escritório
- Soluções de Impressão de documentos
- Consumíveis de Escritório

Em 1998	220 Expositores	3 Pavilhões	43.000 Visitantes

Para que não perca o contacto com as novas Tecnologias da Informação e as mais recentes novidades em equipamento para escritório, [illegible] o prazer de lhe oferecer [illegible] válido para duas pessoas..

VF

Portugal Media'99 OFFICE '99

CARTÃO DE VISITANTE

Vale uma entrada para duas pessoas mediante a apresentação no check-in + oferta de CD-ROM com acesso gratuito à INTERNET*

*Oferta Telepac

EXPONOR

ASSOCIAÇÃO INDUSTRIAL PORTUENSE
CÂMARA DE COMÉRCIO E INDÚSTRIA

EXPONOR - Feira Internacional do Porto 4450-617 Leça da Palmeira Portugal
Tel. 02.9981400 [illegible] (AIP em Linha) Fax 02.9957499 www.pmedia.exponor.pt

Cyber Gui@

+

Net Manual

Tudo o que precisa saber